昭和63年 5 月20発行(毎月 2 回第1・3金曜日発行)第 3 巻第10号通巻47号　昭和61年 7 月11日第 3 種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本



特別ふろく

キャプテン翼

完全必勝マニュアル



第1部・第2部の全チーム完全データを収録。
人気有名選手の㊙能力値も大公開!!
熱い闘魂を君に棒ぐ、勝つための決定版だ!!

ドラゴンクエストⅢ

必勝テク道場

Q&A

好評連載ドラクエⅢマスターズ・クラブ
ドラクエⅢ裏ワザ大全集　バグボーイクラブ



★最新ゲーム徹底紹介
聖闘士星矢・黄金伝説完結編
ファイナルコマンド 赤い要塞
熱血高校ドッジボール部
究極ハリキリスタジアム
妖怪道中記(ファミコン版)
源平討魔伝/ファイナル・ラップ
三国志/ナムコクラシック
ファミコン探偵倶楽部/3Dホットラリー

ディープ・ダンジョンⅢ完全必勝法

★好評連載
シミュレーション・ゲームQ&A
小説ウィザードリィ/ウィズ・友の会
PCエンジンクラブ



1988 Vol.10
5月20日号



荒木 雅博くん

〈ポジション：サード〉

昭和50年4月11日生まれ（13歳）。千葉市長沼町出身。この春、千葉市のM中学校に入学。好きな授業、体育と社会。とくにスポーツに関しては、なんにでも興味がある。将来の希望は、野球選手になること。

キミもタイトーの広告に出てみないか。

タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローにならてみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！

あて先：〒100 千代田区内幸町2-2-3 10Fタイトーファミコン事務局

選手強化シス

究極ハリキリ

ヒットをアウトに変える華麗なグラブさばき
ホットコーナーは、誰にも渡さない。

遂に野球ゲームは、究極を迎えた。

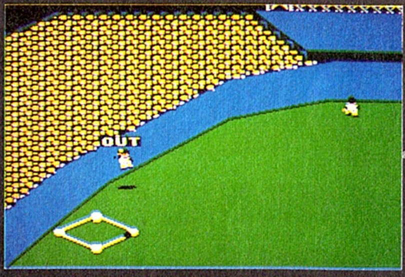
日本中を興奮の渦に巻き込む、野球狂のためのファミコンソフト"究極ハリキリスタジアム"が遂に出るゾ!他の野球ゲームが腰を抜かすこの内容には、キミも必ずビックリするはず。おもわず頭に血がのぼることうけあいだ。

腰を抜かすゲーム内容

①試合を重ねるたびに手にできる成長ポイントで、走力・打力・スタミナなどをアップさせ、キミだけの個性ある選手が育て上げられる、**選手強化システム付**。
②友達のつくったスーパーチームとパスワードの入力により、なんと遠征試合が可能。
③TV中継もマッサオの**牽制・盗塁**。そして、フェンスぎわの**ジャンピングキャッチ**や**回転キャッチ**など、ファインプレーもビシバシ続出。
④試合終了後はなんとあの名解説者が毒舌を吐きつつ、その日のファインプレーを**ストロボアクションVTR**で見せてくれるなど。

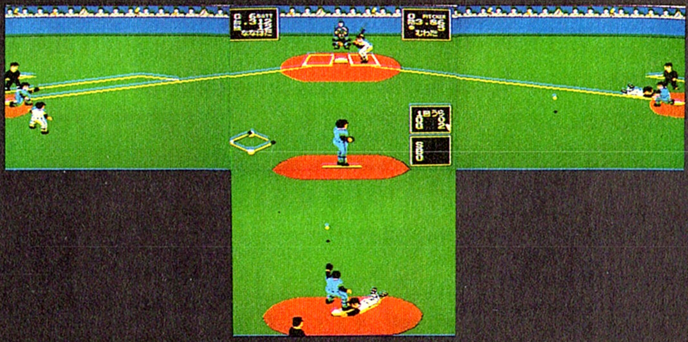


試合終了後などには、その日のプレーをVTRで再現しながら、あの有名人が名解説!



フェンスぎりぎりのジャンピングキャッチなど。ファインプレーモードで、興奮の展開!

四段階のリードとファミコン初の牽制スクロールを実現!
盗塁と牽制のかけ引きが、試合の緊張感を盛り上げる。



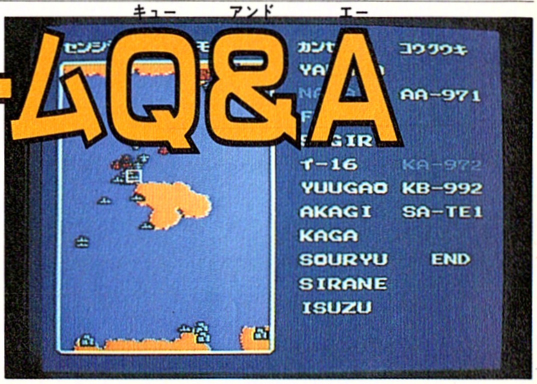
比べたらもう、これしかないぜ。

テム装備
スタジアム
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

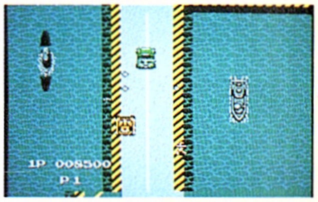
6月新発売
予価5500円

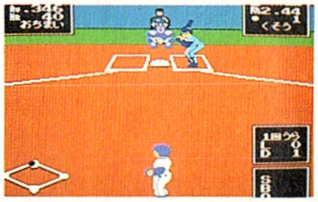
ドラゴンクエストIII 2大特集



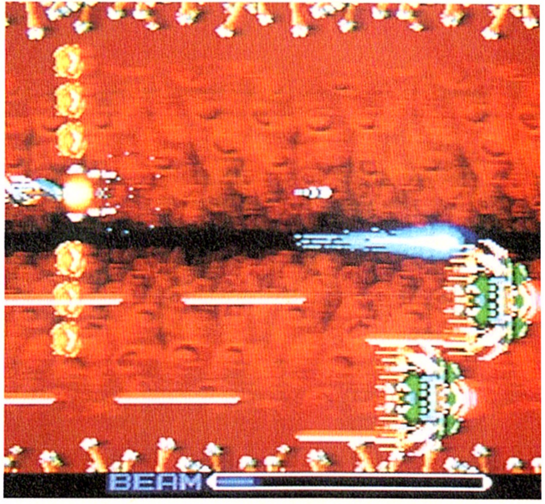


最新ソフト徹底紹介 HOT GAME SCANNER









ゲーム別さくいん



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

ポカポカと春の日差しが暖かい季節になりました。旅行の途中に知らない町のオモチャ屋さんに寄ってみるのはいかが？　すばらしい発見があるかも。



今回の注目ソフト

前回10位から５位と順位を上げた、「1943」。地味ながら着実にファンが増えているようです。次が楽しみ！

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.９のアンケート・ハガキより

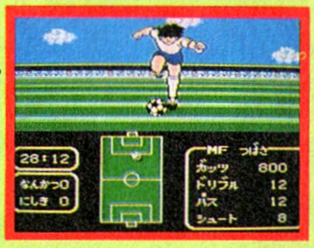
TOP 30

「ほしいソフト」のTOP10の常連ソフト組が次々と発売されて、徐々に順位が下がって来ました。それでも目新しいソフトが見られないのは何とも寂しいなぁ。１本や２本に票が集まるよりも、ポイントが分散する方が楽しいけど、新しいソフト名が登場するのも楽しいよね。「ドラクエIII」「キャプテン翼」に続け！

順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	キャプテン翼	テクモ	279
2	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	121
3	6	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	104
4	5	ディープダンジョンIII	スクウェア	101
5	10	1943	カプコン	90
6	9	聖闘士星矢　黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ	88
7	4	信長の野望　全国版	光栄	78
8	20	ナムコクラシック	ナムコ	77
9	―	ファミコン探偵倶楽部	任天堂	61
10	―	スーパーリアルベースボール	バップ	54

人気沸騰!! キャプテン翼を征するのはスーパーマリオ3の気配!?

キャプテン翼発売直前での集計結果だがトップの座も３回目。着実にベストセラーになりそう。このあとどこまで人気が続くかも興味あるところ。次号の結果が気になります。独眼竜政宗が今号では17位へと後退。ほしい人はほぼ手に入れることができたようだ。同じくＳＬＧの信長の野望は出荷本数の少なさもあって、トップ10内をキープ。目だったところではいきおいをつけてきたスーマリ３。この夏以降の目玉商品がトップの座を狙っています。今後注目されるのは続々と登場する野球ゲーム。ホームランをかっとばすのは誰だ!?

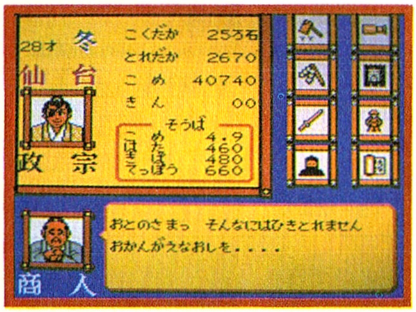


順位	前回	ソフト名	メーカー
11	30	真田十勇士	コトブキシステム
12	―	究極ハリキリスタジアム	タイトー
13	―	グレートタンク	SNK
14	24	ベストプレープロ野球	アスキー
15	―	サラダの国のトマト姫	ハドソン
16	―	燃えろ！プロ野球2	ジャレコ
17	2	独眼竜政宗	ナムコ
18	14	ウィザードリィ	アスキー
19	―	砂漠の狐	コトブキシステム
20	26	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ
21	12	3Dホットラリー	任天堂
22	7	ビーバップハイスクール	データイースト
23	16	イース	ビクター音楽産業
24	8	双截龍	テクノスジャパン
25	―	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ
26	27	三国志	光栄
27	19	めぞん一刻	ボーステック
28	―	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄
29	―	忍者くん阿修羅ノ章	ユーピーエル
30	―	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点、３位に１点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

『ドラクエⅢ』の上をいくソフトがついに。『独眼～』と『ビーバップ～』が見事1位と2位になりました。
今までRPGやってた人が、シミュレーションとアドベンチャーの2派に分かれたのか？ と見るのが常識というものでしょう。『フリート～』と『武田信玄』が順当に上位を占め、3Mの鳴り物入りだった『不動明王伝』を押さえたのを見ても、やはり世の中、思考型ゲームに傾いているようです。『仮面～』と『ファミリー～』の2作の常連組、どこまでも粘る気でいます。（ヒラ坊）



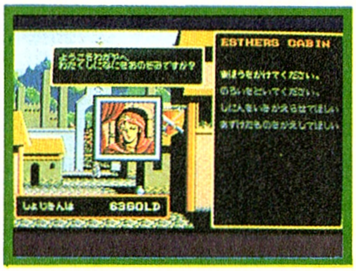
わかりやすいゲームだっただけに、支持した年齢層は広い。ただし、歴史に全く興味無い人が何人プレイしたか？ これがSLGの将来にかかわるんだろうね

順位	前回	タイトル	メーカー
1		独眼竜政宗	ナムコ
2	—	ビーバップハイスクール	データイースト
3	1	ドラゴンクエストⅢ	エニックス
4	—	フリートコマンダー	アスキー
5	—	武田信玄	ホット・ビィ
6	—	不動明王伝	タイトー
7	3	仮面ライダー倶楽部	バンダイ
8	7	ファミリースタジアム'87	ナムコ
9	—	ファミリーサーキット	ナムコ
10	6	ファイティングゴルフ	SNK

●パソコンゲーム TOP 10

ファミコンでは今イチパッとしないものの、パソコン界ではやけに人気の高い日本ファルコム。そのおかかえシリーズ『ドラスレ』のⅤに当たるのが今回久しぶりのチャートインで1位の『ソーサリアン』ですね。相変わらずファルコムの特色とも言える難しさで他の追随を許しません。
ところで今回のチャートは光栄のいつもの2本を除いたら全て圏外ソフトが大活躍。前回のソフトが品切れってのもあるでしょうが立派なもんです。『信長～』なんてもう書くネタがなかったもんね。（ベニー松山）

順位	前回	タイトル	メーカー／機種
1	—	ソーサリアン	日本ファルコム／PC-9801・8801シリーズ
2	4	信長の野望 全国版	光栄／MSX、PC-8801・9801シリーズ、X1他
3	—	フライトトレイナー	エレクトロニック・アーツ／PC-9801シリーズ
4	—	今夜も朝までパワフルまあじゃん	デービーソフト／PC-9801シリーズ
5	—	プロ野球FAN養成ギブス	日本テレネット／PC-9801・8801シリーズ
6	—	シルフィード	ゲームアーツ／FM-77AVシリーズ
7	—	抜忍伝説	ブレイングレイ／MSX2、PC-9801シリーズ
8	—	麻雀狂時代スペシャル	マイクロネット／X68000
9	—	ヒラニプラ	ハドソン／PC-9801・8801シリーズ他
10	2	蒼き狼と白き牝鹿	光栄／PC-9801・8801シリーズ、X1他



日本ファルコムの自信作「ソーサリアン」。初登場第1位です。

●アーケードゲーム TOP 5

野球シーズン開幕に照準を合わせて発売された、『ワールドスタジアム』というナムコのゲームが台頭。ファミスタファンの心をつかみました。このゲーム、球場の選択ができるんだけど、屋根付き球場が無い、のが何よりも不思議。当然、あるべきだと思うのだが……。
このゲーム、ロングセラーになるだろうから、当分、気がかりが続きそう。さて、『ビジランテ』『火激』がランクイン。格闘ゲームは、ニューヨークスラム風ものと、不良タイマン風ものが主流のもようです。（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	ワールドスタジアム	ナムコ
2	—	ビジランテ	アイレム
3	1	ストリート・ファイター	カプコン
4	—	火激	タイトー
5	5	ヘビーバレル	データイースト

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	—	コンチネンタル・サーカス	タイトー
3	—	ニンジャウォリアーズ	タイトー
4	3	アフターバーナー	セガ
5	—	ヘビーウェイト・チャンプ	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

ゴールデン・ウィークだぁ。思いっきりゲームしよう！ なんて考えてたキミ。期待はずれの発売ソフトの少なさにちょっとガッカリだね。メーカーさんガンバって!!

5月2日〜5月20日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
5/2	ファイナルコマンド赤い要塞	コナミ
13	ディープダンジョンIII	スクウェア
13	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ
20	仮面の忍者赤影	東映動画



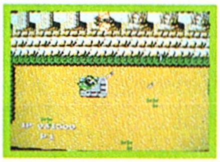
■コナミ
■発売中
■¥3300
■ディスク(両面)

ファイナルコマンド 赤い要塞

NES版ジャッカルのFCディスク移植版。捕われた人質を救出し、敵の本拠地を破壊するのが目的のタテスクロールAG。

●シンプルでストレートなアクション・シューティングゲーム。敵を撃ち、捕虜を救出し、パワーアップし、ステージボスを撃破する。複雑なゲーム要素は一切ないのだ。物足りなさを感じる人もいるかもしれないけど、私はこの手の単純明快ゲームって好きです。RPGに疲れた人にオススメ。（ハルク）

●最近のコナミの新作って、い〜まイチ、リキが入ってない気がするよなっ。魂斗羅は良かったけどさ。で、ファイコマなんだけど、NES版のジャッカルからのモノっつーことで、アメリカ人好みのかなり大ざっぱなAC&S。繊細な日本人の指先感覚だと、ちと不満が残ると思いますが……。（S−MAN）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



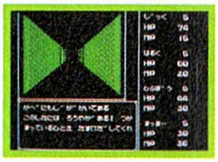
■スクウェア
■5月13日発売
■¥5900
■カセット（2M）
■B・バックアップ付

ディープダンジョンIII 勇士への旅

人気シリーズ「ディープダンジョン」の第3弾。3DタイプのRPGで、4人までのパーティープレイが可能。

●最近、RPGやってて死ぬってことに慣れすぎちゃってるんですよね。死＝Gが半分って感じで。でも、この「勇士への旅」に関しては、剣士の1度の死が、GAME OVERになっちゃうので、どんな敵にも全力投球。敵キャラの強さのバランスが悪い気がするけど、本当の戦いってこうじゃないのかな？（マッキー）

●エンディングの画面を前にして、ワシはしばらく席を立つことができなかった。別に感動の涙を流してたわけじゃない。あまりの迷路のフクザツさに、身も心も疲れ果ててしまっていたのだ。剣士のふがいなさには腹が立つし。シミュレーション風の戦闘シーンはいいんだけどネェ。（ニョクマム古橋）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



■トーワチキ
■5月13日発売
■¥5800
■カセット（2M+64KRAM）

霧のロンドン殺人事件

主人公は名探偵シャーロック・ホームズ。前作「伯爵令嬢誘拐事件」とは内容的にガラリと変わって、難解な本格AVGになった。

●グラフィックから伝わる英国的雰囲気と会話の中に表れるホームズ、ワトソンの個性がうまくかみ合ったと思います。前作のイメージは全く忘れて別のゲームと考えて下さい。大人の方でも充分楽しめます。虫メガネで場所を決める時、1ドットずれていても×なのはツライですけど…。（マッキー）

●いや〜、前作とは比較にならないくらいに進歩してる。やっぱ、シャーロックホームズはAVGでなくちゃね。前作を買って、思わずコントローラーをぶっ壊しちゃった人も、そろそろ修理した頃だろうから、ひとつダマされたと思ってやってごらん。トーワチキさん見直しちゃうよ！（しげるマン）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



■任天堂
■発売中
■¥2600
■ディスク（両面）

ファミコン探偵倶楽部（前編）

落人伝説と記憶喪失、2つのテーマをミックスした本格AVG。「新・鬼ヶ島」同様、前・後編の2枚で1組。

●事件の真相と自分の記憶とを2つ同時に解決させるシナリオがいいね。感情移入しやすい。血縁。遺産。放蕩息子。勝ち気な長女。と2時間ドラマ的エッセンスは、俗っぽいけど、とけこみやすいのも確かだ。「解く」というより「読む」の感覚でトントン進む。コードの回数がもっと少なければいいのに。（ヒラ坊）

●前編で、探偵の案内役してくれる善造という使用人が出てくる。彼、とっても善人顔してて、「この人に頼ろう」って気がしている。で、実際そうしてるとなんとかなっちゃったりする。だから、ゲームが簡単。と一言では片づけずに、善造が協力的だったとの感想を持つ。こんなサービスが偉い。（四平）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

前回はスクランブル・スペシャルのためにお休みさせていただきました。その間にもゲーム界にはいろんなNEWSがいっぱい。で、今回はNEWS特集を含めてINFORMATIONしてみます。

PRESENT プレゼント

腕に光るは三平時計なのだ

ハワイで開かれるマーリン(かじき)釣りを題材にした釣りシミュレーションゲーム「釣りキチ三平」の発売を記念して、ビクター音楽産業から、矢口高雄先生の三平イラストがついた、腕時計が10名にプレゼントされる。希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業を書いて、東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局ファミコン必勝本編集部釣りキチ三平腕時計プレゼント係まで。半袖の腕で輝く三平時計。いつもお伴にしてほしいナ。



EVENT イベント

PCエンジンIN国技館

ハードの普及台数では、まだまだファミコンに及ばない「PCエンジン」。そこで、ソフトメーカーであるハドソンが主催して「6千人のゲーム大会」が開催されたのだ。しかも、東京・両国の国技館で。場所中には、まわし姿の関取りが火花を散らす国技館もこの日(4月3日)ばかりは、ゲームキッズ達の歓声とプレイする音につつまれた。

当日の参加者数6千人のところに、数十万人の応募があったという。会場に招待されたのは、約100倍の難関を突破した幸運な人たち(小学校高学年〜中学生)だけ。この大会でPCエンジンのグラフィックや音に魅せられて、おこづかいをため始めた人も多いはず。新しいハードやソフトに触れる機会は大切にしたいね。

VIDEO ビデオ

ゲームビデオ続々登場！

人気ゲームがまたまたビデオになった。「R−TYPE」(アイレム)「ストリート・ファイター」「魔界村」(カプコン)の3本。「R−TYPE」の独創的なグラフィックは定評があるし、「ストリート・ファイター」は格闘世界の頂点をめざすために世界の街角でファイティングしてくれるし熱狂的なファンのいる「魔界村」もあるしどれをとってみても、ゲームファンにとっては楽しみなビデオだ。最近、ゲームが続々とビデオ化されているけど、ゲームビデオをどうやって楽しむかは自由。きっと思いもつかなかった利用法をしている人もいるんだろうな。

「R−TYPE」は4月21日、「ストリート・ファイター」「魔界村」は5月21日発売。3本ともカラー20分、ステレオHi-Fi、¥3500。発売元はポニーキャニオン。







MSX エム・エス・エックス

臨場感あふれる野球を体験！

ファミコンでは「エキサイティング・シリーズ」として野球のソフトを発売したコナミ。そのコナミが、MSX2で野球ゲーム「THEプロ野球 激突ペナントレース」を発売するぞ。

6チームで競うペナントレースやエディットモードを使ってオリジナルチームを作ることが可能なんだ。それに、マルチウインドウには、出塁しているランナーが表示されるほか、盗塁したり、けん制球を投げたりもできるのだ。ここまで臨場感あふれるゲームになったのも、オリジナルのLSI.S・C・C使用のおかげだぞ。5月19日発売予定¥5800



ALBUM アルバム

すっかり定着したG・M。今度も続々登場するぞ！

〈キング・レコード〉

○パソコンの話題作“ソーサリアン”を2つのバージョンで！

パソコンゲーム“ソーサリアン”のレコードが4月21日2つのバージョンでキングレコードから同時発売される。第1は「ミュージック・フロム・ソーサリアン」。LP、カセット2,500円、CD3,000円。“ソーサリアン”のオリジナル・サントラ・バージョンでゲームに挿入されている58曲全てが収録されている。そして第2が「ソーサリアン〜スーパー・アレンジ・バージョン〜」。LP、カセットが2,800円、CDが3,200円。こちらは挿入曲の中からピックアップされた13曲が、難波弘之氏のアレンジと豪華ミュージシャンのサウンドで楽しめてしまう、というもの。どちらもお見のがしなくね。





〈アルファ・レコード〉

○こちらはカプコンです。

好評のG.M.Oレーベルからは、カプコンゲームミュージックの第3弾が登場する。挿入曲は「1943」「虎への道」「ブラックドラゴン」など。ゲーム通から高い評価を得た「魔界島」のクラシックバージョンのおまけもある。ジャケットのイラストも、相変らずオシャレ。(LP／¥2200、CD／¥2800)



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時〜6時30分

5/4 “マイケルにチャレンジ”は「不動明王伝」。“情報局”は「ファイヤーロック」情報。“攻略塾”は大人気「ビーバップ・ハイスクール」と「信長の野望」(5回目)。

5/11 “マイケルにチャレンジ”は「仮面ライダー倶楽部」。新作「ブラック」も“攻略塾”に登場。仮面ライダーファンは必見だ。「信長の野望」特集の6回目もあるぞ。

5/18 “情報局”には、ファミコン雑誌を代表して必勝本編集部が登場するぞ。マイケル君の質問に答えたのは編集部のヒラ坊。必勝本がどうやって作られていくのかがよ〜くわかるはず。お見逃しなく。

NEWS

新商品新事実……
GAME業界の動きに迫る！

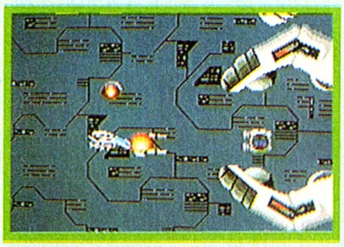
その1. PCエンジンは今…

“PCエンジンってどんなハード?”と聞かれれば、たいていの人はTVCMのイメージ、業務用機なみのグラフィックとサウンドでゲームを楽しめる新型のTVゲーム機を連想する。しかし、TVゲーム機としての顔はPCエンジンのほんの一面にすぎない。

AVブースターの発売。そしてCDROMプレイヤーの発表。TVゲーム機の枠を越えたPCエンジンの顔が、今、見えてきた。

TVゲーム機としてのPCエンジン

PCエンジンユーザー待望のAVブースターがさる4月8日に発売された。業務用機なみのリアルなグラフィックとサウンドがPCエンジンの大きな特徴であったにもかかわらず、単体ではその映像及び音声の出力がRF信号(TVの1ch、2chで入力)に限定され、その優れたハード性能を充分に生かしているとは言えなかった。AVブースターを本体に装着することにより、映像はコンポジット（ビデオ出力)、音声はステレオで出力することが可能になった。これに発売が噂されるバックアップ機能付ICカードが実現すれば、そのゲームシステム、ハード面でのラインナップ（本体、マルチタップ、別売パッド、ターボパッド、AVブースター）はファミコンと同等のレベルに達する。



それでは、ハードと対をなすべきゲームソフトの開発状況はどうなっているのだろう。現在、PCエンジン用ソフトの販売実績を持つメーカーはハドソン、ナムコの2社。タイトル数にしても8本とファミコンに比べその数的劣勢はいなめない。7月にはNECアベニューが参入（現在20社以上が契約、参入を計画中）し、年内に15タイトル程度の新作が発売されるというが、それにしてもファミコンとの差はあきらかだ。が、それはいわゆるTVゲームレベルでの話である。PCエンジンだからこそ可能となる本格的エンタテイメント、インテリジェントシステム形成（コア構想）の可能性となると話はまた違ってくる。

昭和63年(1988年)4月2日（土曜日）

テレビゲーム機
PCエンジンの機能アップ

高画質、ステレオ音声を装備

日電HE AVブースター発売



本体に装着するだけで鮮明な画像とステレオ音声が出力できる（左側の黒っぽい部分がAVブースター）

× ファミコンに対抗 ×

◆4月8日に発売されたAVブースターについて報道する日本経済新聞(4月2日付)。正式名称「PI－AD2」は標準小売価格3500円。この価格でより鮮明な画像と高音質を楽しめるのだ。それにしても、テレビゲーム情報が新聞で取り上げられることがずいぶん増えた。注目度も必要性も確実に高まっている

ゲームからエンタテイメントへ

3月22日、日本電気ホームエレクトロニクス㈱の「62年下期PCエンジン玩具卸店会」でCD（ROM）プレイヤー、及びCDゲームソフト（サンプル）が発表された。正式には、6月の東京おもちゃショーに出展、公表される予定だという。

このCDソフト、ハードの発表は日電HEの主張するコア構想の実現が第2の段階に入った事を意味する。高性能TVゲーム機としてのイメージを前面に押し出し、AVブースターに至るTVゲーム機として基本的商品群の形成を第1段階とすれば、TVゲームという範ちゅうを越えて利用可能なCDプレイヤーの発表は、間違いなくコア構想のツギの段階に入った事を意味するはずなのだ。



◆コレが噂のCDROM対応ソフト、「天外魔境ジライア」の画面写真。ちなみに、この敵キャラは画面上で完ペキにアニメーションする。もちろん臨場感タップリのBGMつき。メッセージは画面表示の他に肉声でしっかりと語ってくれるし、まったくゲームはどこまで進化するのだろう。

話が前後するが、簡単にCDROMについて説明しよう。CDROMとはその名の通りCD（音楽用メディアとして利用されているあのCDです）をROMとして利用するもので通常のROM（IC）とは比較にならない情報量（最大540メガバイト）を記録できる。したがって、グラフィック面ではフルアニメーション処理や実写Photoの取り込み、サウンド面では現実の音(会話、演奏、騒音etc）をデジタル処理によって記録し、ゲーム上でリアルに再現することも可能になる。つまりこのCD（ROM）を利用すれば、フルアニメーションを活用したしゃべるゲームを作ることも夢ではなくなるのだ。また、ゲーム以外でも電子出版のメディアとしての利用を始め、その可能性は多様に広がっている。

コア構想で計画されるハードはCDプレイヤーだけではない。将来的には通信用アダプターとPCエンジンBANの組み合わせにより、パソコン通信、ネットワークゲーム、そしてデータベースとしての利用も可能になるという。

今、PCエンジンは確実に家庭用TVゲーム機としての枠を越えようとしている。PCエンジンの可能性はまさにその枠を越えたところに存在するに違いない。

PCエンジン玩具卸店会
本体年内160万台計画
日本電気ホームエレクトロニクス　おもちゃショーに出展

CDプレイヤーを発表



CD（ROM）プレイヤー。CDROMはファミコンカートリッジ4千本分の許容能力がある

コア構想

◆玩具卸店対象に開かれたCDプレイヤーの発表会。いち早く報道したのは「週刊玩具通信」(日本トイズサービス株式会社)。業界向けの新聞だけに、おもちゃ・ゲームに関する情報は速くて詳しい

コア構想

コア構想とはエンタテイメント、AV、ワープロ、パソコン、通信etc といった様々な分野のハード（製品）の核（コア）としてPCエンジンをジョイントし、より高度な機能を持つシステムを構築することを目的とする。

その2．訴訟に発展、「DQIII」記事

4月4日、エニックス光文社を訴える!!

「ファミコン必勝本」Vol.8でも取り上げたように、「ドラゴンクエストIII」に関する"いきすぎた報道"が、ついにと言おうか、やっぱりと言おうか、訴訟に発展した。訴訟を起こしたのは、「ドラゴンクエストIII」の発売元エニックス。訴えられたのは写真週刊誌「フラッシュ」(Vol.8では「F誌」)の発売元光文社だ。

問題の記事は、3月上旬に発売された「フラッシュ」3月22日号、「やったネ ドラクエIIIの最終画面を本邦初公開!!」で、ゲームの最後の5画面をカラー写真入りで紹介し、さらにゲームクリア（ナゾ解き）のカギについてもふれている。

今回の争点は、「無断で画面を撮影、掲載したことは、ゲーム・ソフトの著作権の侵害にあたる」とするエニックス側に対して光文社側が、「(画面の使用については許諾を得たつもりだが)、エニックス側に異存があるとしても、画面が著作物であるとすることには問題がある。また、"ゲームのナゾ解き"が著作権侵害でないことは新著作権法でも明らかである」としている点。つまり、ゲームソフトの画面や内容が著作権の保護を受けるかどうかという点なのだ。著作権とは、著作者が著作物の複製・放送等に対して持つことができる独占権のことだ。

エニックスが訴訟を起こした翌日には、朝日、読売、毎日、日経の各新聞紙上でこの問題がとり上げられた。その中で、朝日新聞には、ゲームソフトの著作権問題に詳しい、として、早稲田大学教授のコメントが掲載されている。それによると「ゲームソフトの画面や内容は著作権の保護を受けるが、正当な批評の中で引用することは許される。」という。となると、今後、問題は「ゲーム攻略法が正当な批評といえるか」という問題に転化していきそうだ。

エニックスは、前作「ドラゴンクエストII」発売時にも、ゲーム攻略の行きすぎ記事に対して、発売禁止を求める仮処分を申請し、認められたという経緯をもつ。今回の訴訟は、著作権のある、なし、の問題のみでなく、一般誌とゲーム専門誌という微妙な立場の違いについても考えさせられる良い機会にもなろう。

今回の訴訟は110万円の損害賠償という企業にとっては微々たる額ではあるが、「ドラクエ」ファンおよび、ゲーム・ファンの一員として、注目したい事件だよね。



◎◎「ドラクエIII」訴訟問題について報道する新聞各紙と訴えられた「フラッシュ」3月22日号(公文社)。新めて報道の姿勢を問われるところ

その3．

環境庁による環境教育のためのソフト

環境庁といえば、自然環境の保護や施設の整備など、環境保全の推進を任務としているオカタイところっていうイメージがあるけど、その環境庁が今度環境教育用のシミュレーションゲームの開発に乗り出したんだ。今まで、交通安全教育用のゲームソフトが作られ、学校や自治体で利用されたことはあるけど、行政機関がゲームソフトを作るのはもちろん初めて。

今回のテーマは「環境破壊のツケは人間にもどってくることをわかってもらおう」で、"ドラクエ環境版"的作りをねらうという。

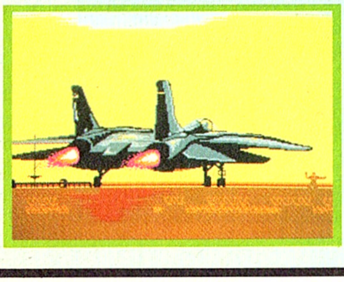
コンピュータの機種やストーリーはまだ未定だが、オカタイテーマをどこまでゲームとして楽しめるものにできるかがポイント。

それにしても、環境庁の中にもゲームの楽しさがわかる人がいるなんて、なんだかウレシイね。

その4．任天堂・コナミ、欧米輸出を拡大！

需要の急増に応え、海外市場への進出を狙う！

米国ではNES（Nintendo Entertainment System／米国のファミコンのこと）が今、大人気。「スーパーマリオブラザーズ」が出たころの日本のファミコン人気の勢いに負けないくらいなんだ。ファミコンが輸出され始めてから2年間で累計台数350万台。3月の集計では玩具の売上げNo.1を記録した。また、一足遅れて欧州への輸出も本格的に始める予定。



一方、ファミコンソフトの大手メーカーコナミもソフトの輸出比率を約5割まで高めるという。「トップガン」(写真)「トラック＆フィールド」などの売れ行きが伸びているから、というが、米国でウケルのもわかる気がするね。

ところで、輸出用といっても、生産は国内の工場で行なわれているんだ。輸出用が好調なために、国内生産の分が輸出に回されて、国内ソフトの発売が延びているという話もあり、任天堂では新たな工場も建設中だ。

「ドラゴンクエストIII」の爆発的人気で話題は集めたものの、国内でのファミコンソフトの出荷本数は減少ぎみ。ハードはもちろん、ソフトに関しても、すでに成熟しきっている市場に、新風を吹き込むのは容易なことではない。それよりも、新しい市場、しかも日本の数十、数百倍の市場となりうる欧米市場に進出するのは当然のことだろう。任天堂、コナミのみでなく、需要の急増に伴い、海外進出を企だてるメーカーも今後増えるであろう。海外での生産も実現の可能性が大だ。日本のファンも忘れないで下さいね。メーカーの皆様。

任天堂社長、山内溥氏インタビューに答えて…

コンピュータ機器の単独機種としては世界最大の普及台数を誇る"ファミコン"。その生みの親ともいえる、任天堂社長山内溥氏が、毎日新聞のインタビューに答えて、「ドラゴンクエスト」について語っているぞ。「IIがIの2倍売れたというのは、シナリオが2倍面白かったということ。今度のIIIはまたIIに比べて2倍面白い。倍、倍の形で面白くしていかねば、この世界は通用しない」。何にでも言える、含蓄のあるお言葉ですね。



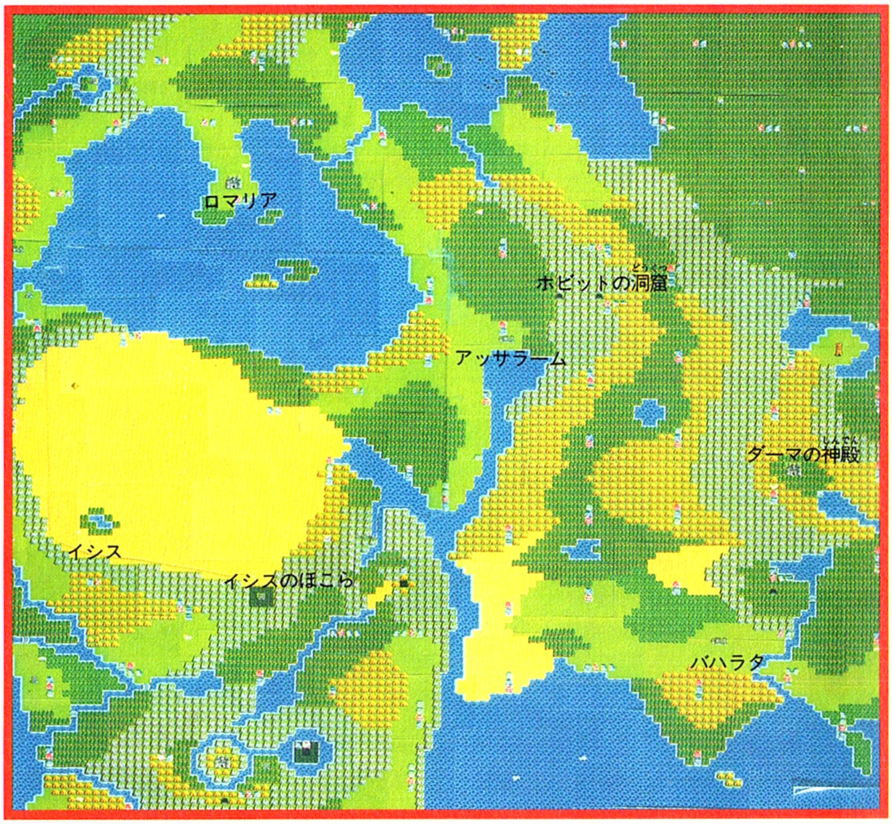
◎4月3日付、毎日新聞のインタビューに答える山内氏。「1年後に出すドラクエIV級のものは、さらに高い集積度のカセットにするため、さらに面白いものとなる」等の注目発言やファミコン通信についても力強い言葉が聞かれた

ドラゴンクエストIII アドベンチャーレポート 冒険記8

ダーマ
バハラタ
ホビットの洞窟
ポルトガ
ロマリア

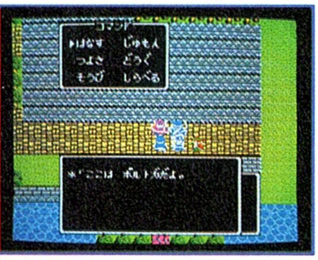
前回で紹介したイシス、ピラミッドをクリアすると、前半戦の冒険もひと区切。いよいよ中盤戦へ突入する。そう、あのアイテムを手に入れたことにより、行動範囲がぐっと広がるのだ！

で、今回はロマリアの西にあるポルトガ・アッサラーム東のホビットの洞窟、そしてバハラタ、ビッグイベント・ダーマの神殿を紹介するぞ！



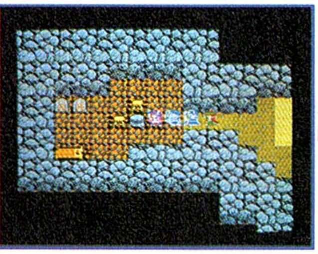
今回の舞台

ポルトガ



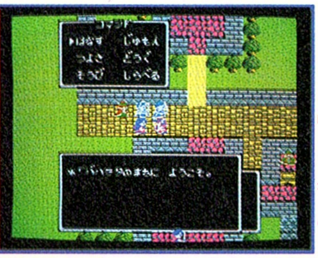
◀ロマリアの西にあるポルトガの街。城がある割には武器屋のない小さなところなのだ

ホビットの洞窟



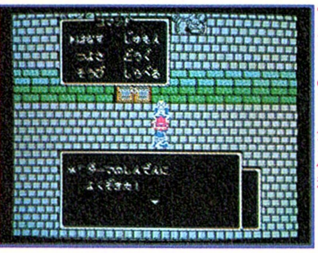
◀洞窟とは言っても、敵が現れないし、道も一本道だ。奥には人が住んでる気配が……

バハラタ



◀ポルトガよりもさらに小さいバハラタ。でも、中盤戦ではかなり重要な意味がある街なのだ

ダーマの神殿



◀転職を司る神殿なんだけど、入口近くにセーブしてくれる神官がいるので、先々便利

ロマリア半島を越え西へ行くと…

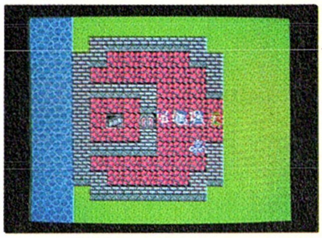
さて、イシスとピラミッドをクリアしたキミたちがすべきことは何か。当然のごとく、次の目標地を探すことなんだけど、それはいったいどこにあるのか。考えられるのは2カ所ある。ロマリア半島を出て、すぐ西にあるほこらと、アッサラームの東にある洞窟だ。取りあえずロマリア西のほこらへ行ってみよう。

このほこらを抜けるには“まほうのカギ”が必要だ。でも、イシス地方をクリアしてきたなら問題ないはず。扉を開け、進んでいってみよう。

進んでいった先はもうポルトガ地方だ。ここを南へ進めばほどなくしてポルトガの街・城へ出る。ドルイドのバギに注意しながら進んでいこう。



◀ロマリアを出て、すぐ西にあるので案外気がつきにくかったりするほこらである



◀でも、まほうのカギがないと奥の階段へと入っていくことができない

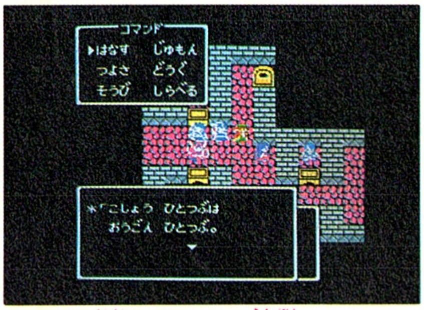
ポルトガ地方と街と城

海に面した小さな街・ポルトガ。これからの冒険の行き先を決める街なのだ

群れをなして現れるさまようよろいやホイミスライムやドルイドの攻撃を振り切り、なんとかポルトガへとやってきた勇者の一行。でも、ポルトガの街は小さく、あるのは道具屋と宿屋ぐらい。これまでの街に必ずあった武器屋（ノアニールの道具屋は防具を売っていたよね）がないっ！　だから強力な新しい武器も手に入らない！　イシスで入手した武器を大切に使っていこう。

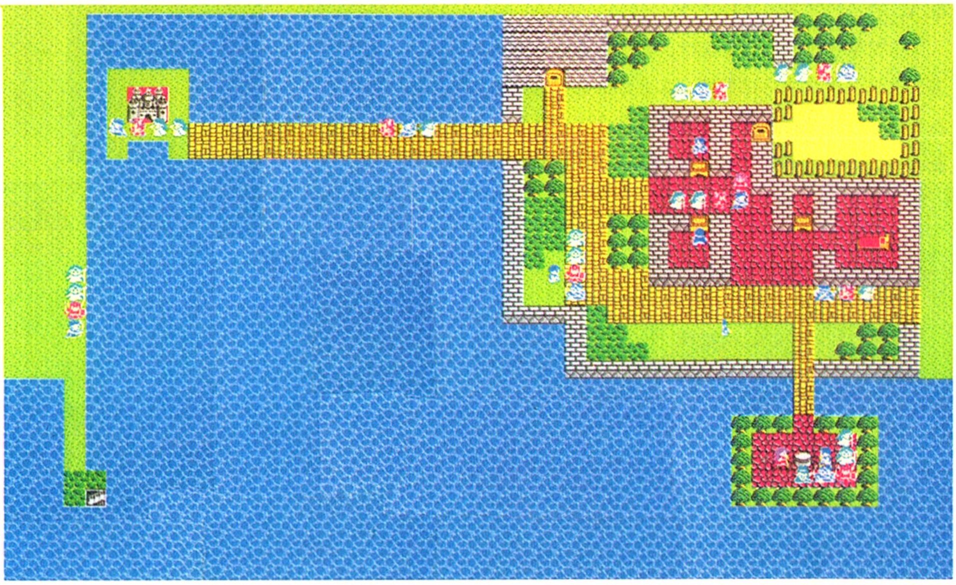
さて、街で情報集めをするワケだけど、気にかかることがいくつかあるのはいつものこと。チェックを怠らないように。

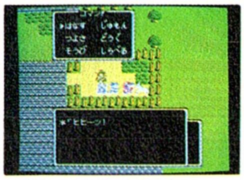
街の外をぐるっと回ると城の左下にある地下室へ行ける。ここには悲しき物語が……。



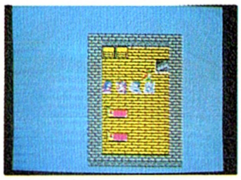
▲ポルトガ界隈ではこしょうが貴重品らしい。どこかで手に入れられれば役に立つかも……？

ポルトガの街・マップ





▲牧場には馬が１頭いるのみ。悲しそうな声でいななく



▲家の２階には女性がひとり。寂しそうだねえ

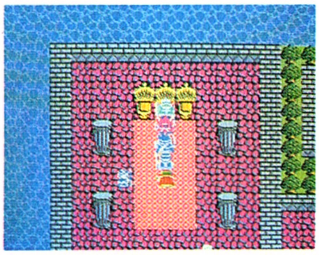
道具屋	
やくそう	8 G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
まんげつそう	30G

教会	ナシ
宿屋	40G
格闘技場	ナシ
セーブ	ナシ

教会さえない小さな街なのだ、ポルトガは。

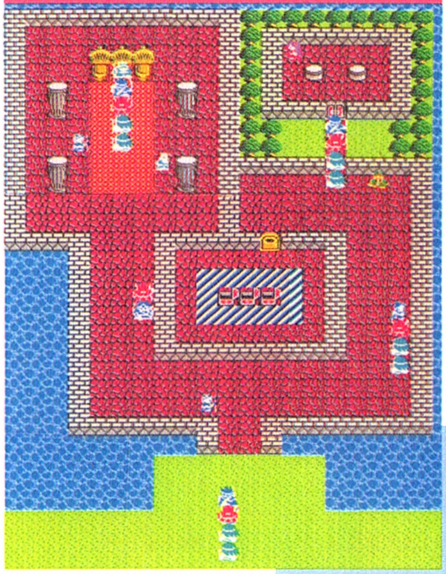
ポルトガの王様は…！？

街の左側にある細い道を進んでいくとポルトガの城がある。ここはアリアハンやイシスと比べると小さな城で、人々の数も少ない。まずは人々の話から聞いてみよう。「多くの者が東を目指し、そして死んだ」、どうやら勇者たちは東方へ向かっていくことになるようだ。そして王様の話。間違いない。次の目的地ははるか東のまだ見知らぬ大陸だ！



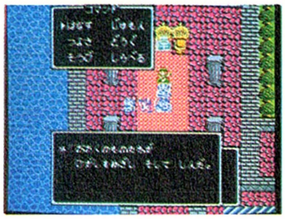
◀メッセージはキミたち自身で確めてほしい。かなり重要な発言があるのだっ！

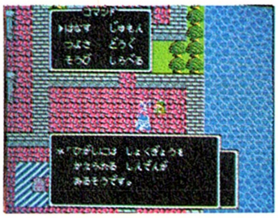
ポルトガの城マップ



そして東へ旅立つのだ

王様と話せば東へ行くための足がかりができるはず。さあ、東へ向かおう。目指すはアッサラーム東のホビットの洞窟だ。ルーラで戻り、体勢を整えてＧＯ！





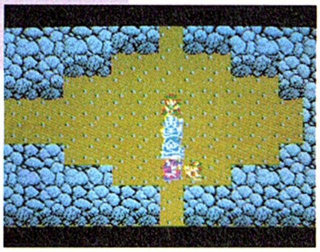
◀東へ！　冒険の舞台はますます広がっていく。ワクワクするね

アッサラームの東、ホビットの洞窟

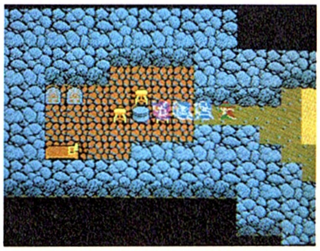
東へ行くためにはこの洞窟を通ることが不可欠だが、通る条件がある

ホビットの洞窟は、その名の通りホビット族が住んでいるところだ。名前はノルドという。だから敵キャラも現れない。安心して進んでいこう。

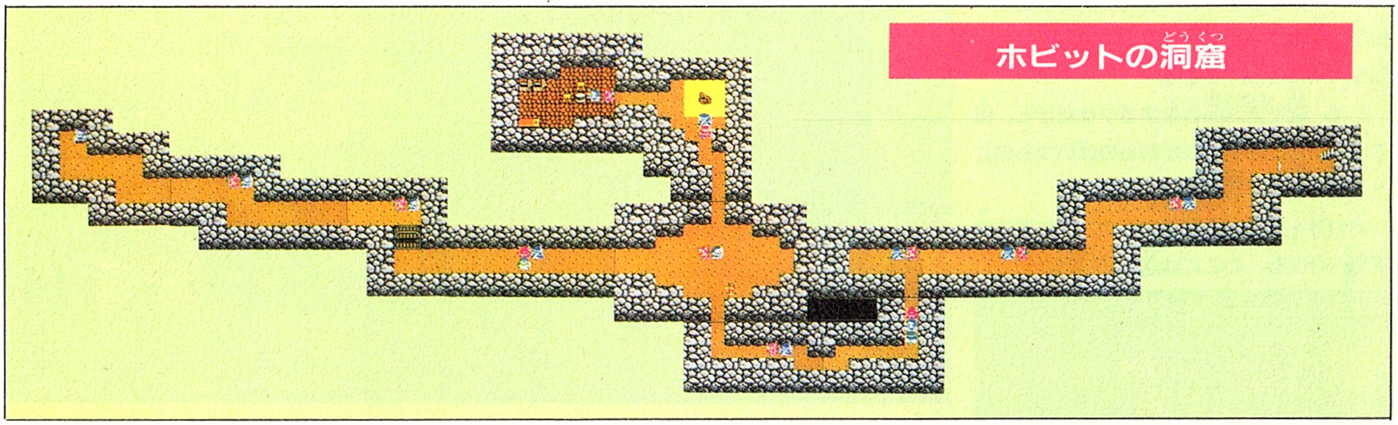
入ってすぐにある扉を開け、奥へと進むと上へ行く細い道がある。そのさらに奥にノルドがいる。彼はあるアイテムを持っていれば、東への通路を教えてくれる。その通路を通り、上へ出た先には、はるか東の大地が広がる！



◀さて、ホビットがこんなところにいる。下の通路を通って、東へ進んでいこう



◀で、ここはホビットの家。左上の宝箱はホビットのものだから開けるのはかわいそう!?



聖なる河の街、バハラタ

ポルトガと大差ない規模の街だ。それにしても新しい武器がほしい！

東の地へ出たら南東の方角へ向かっていこう。バハラタの街がある。この街にはある食べ物を売っているはずだが簡単には手に入らない。まあ、とにかく人々の話をじっくりと聞いてみよう。



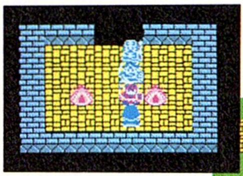
◀ポルトガには売っていなかったこしょうがバハラタではいともあっさり手に入りそう。だけど、何かありそうだよね

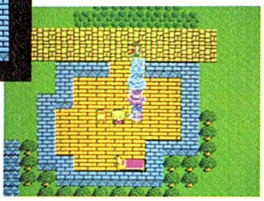
道具屋	
やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
まんげつそう	30G
まだらくもいと	35G

教　会	アリ
宿　屋	48G
格闘技場	ナシ
セーブ	ナシ

武器屋がないのがちょっとさびしい……







▲バハラタの北にはダーマの神殿が！　このあたりでレベルは18～20ぐらいがノーマルなところ

▲▶街の人に話を聞くのはもう当然のことになってるはず。中には怪しげな街人も……

バハラタの街・マップ



前半の大イベント、ダーマの神殿

転職したいものはここへ来るべし！希望の職業に変えてしんぜよう

バハラタで、北の山奥の神殿・ダーマのことを聞くことができるはず。そう、転職の神殿だ。

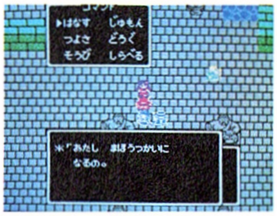
バハラタの東にある橋を渡り、北へ進んでいけば見えてくるはず。途中、西に洞窟が見えるけどこれはとりあえず無視。ひたすら脇目もふらず北へ進もう。

神殿に入るとすぐセーブしてくれる老人がいる。転職の前だけでなく、ふだんもこの老人は使えるぞ。また、2階には教会と宿屋（8G）がある。これも便利。宿屋は安いしね。

1階の扉を開け、奥へ行くと祭壇に老人がいる。彼が転職を司るのだ。



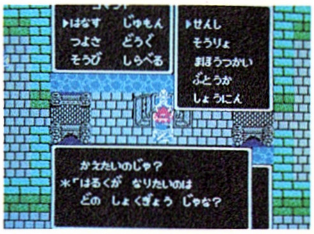
◀なかなか現実的な子どもさんでありまする



◀行く末は女魔術師か！がんばってね

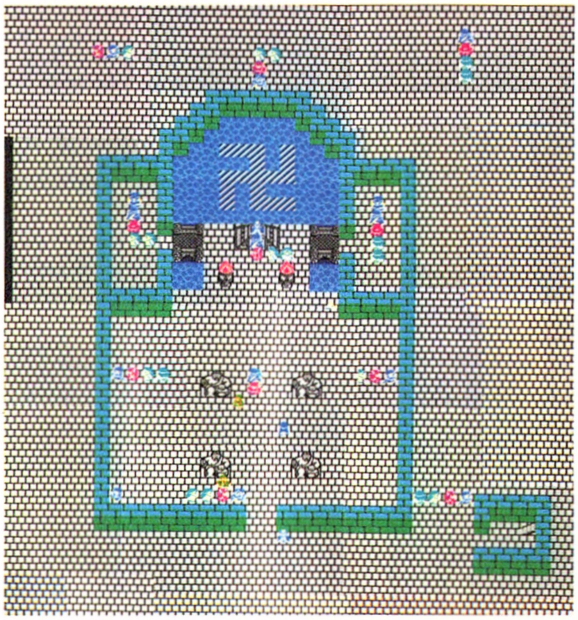


◀一定レベル以下のキャラクターは転職しようとしてもできないのだ。せっせと稼ごう



◀で、一定レベル以上になればめでたく一人前。けど、まだ賢者にはなれないのだ……

ダーマの神殿・1Fマップ



転職について

転職が必ずしもゲームをスムーズに終らせるためのメリットにはならないことを念頭に置いておこう。賢者もしかり。ひとりだけレベルが下がって、育て直しになるのは割とキツイことなのだ。

また、一定レベル以下のキャラは転職できない。一人前と認められないものは転職できないのだ。



◀果たして、そんなにメリットのあるキャラクターか？

ダーマの神殿 2Fマップ



ポルトガ・バハラタ ダーマの敵リスト

ハンターフライ



HP27EXP24G25
宝 みかわしのふく
ギラの呪文がなかなか強烈。群れで現れた時が危険。

アントベア



HP37EXP28G25
宝 てつのヤリ
呪文、特殊攻撃はないが、攻撃力がかなり高い。

マージマタンゴ



HP37EXP23G20
宝
甘い息と、ヒャド、ホイミの呪文を使う強力なマタンゴ。

デスジャッカル



HP40EXP23G15
宝 いのちのきのみ
マヌーサの呪文を使い、仲間を呼ぶこともある。

ヒートギズモ



HP32EXP26G28
宝
かえんムカデ級の弱い炎を吐く。ヒャド系呪文で戦え。

さつじんき



HP40EXP37G20
宝 どくばり
とにかくパワフル。攻撃力が高いのだ。集団呪文が効果的

くさったしたい



HP90EXP30G15
宝 ぬののふく
甘い息を吐く。身を守ったり、様子を見たりする。

ドルイド



HP32EXP21G25
宝 ラックのたね
バギの呪文を使う。逆にこちらの呪文は効きにくい。

マッドオックス



HP50EXP40G45
宝 かわのたて
コイツもギラの呪文を使う。ダーマ近くに多い。

キラーエイプ



HP36EXP42G35
宝 キメラのつばさ
巨大な姿が表す通り、攻撃力だけのキャラクターだ。

げんじゅつし



HP36EXP32G32
宝 かしこさのたね
マヌーサと恐怖の混乱呪文、メダパニを使う。

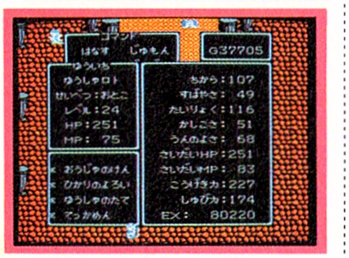
Dragon Quest III MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストIII友の会

早いものでマスターズクラブも第5回を迎えました。ドラクエマスターの皆様はいかがお過しでしょうか。今月は日本の一番良い季節だとか…。アリアハンの5月ってどんな季節なんでしょうね。

今週は小説風冒険記に最短クリア報告、不死身のパーティーも登場と盛り沢山。友の会、まるまる3ページで始まり、始まりっ！

スピードクリア記録 なんとLV24でクリア



「ど〜やってＬＶ24で解いたんだ〜っ」ってゆ〜人へ、俺風のドラクエIIIを御紹介。

まず無駄な買い物をしないように気を付けながら、地形的障害(山や海)や固定キャラやその他の制限の無い限り、行ける所まで逃げまくってでも行ってみる！　すると町で売ってる武器よりも強力な武器が宝箱の中にあったよ〜んてこともあるわけだ。俺の場合、テドンからサマンオサまでＬＶ15で回りまくった。あと、Ｇかせぎはピラミッドの３階。「わらいぶくろ」がおいし〜ぞ。

次に固定キャラへの対応法。勇・戦・僧・魔のパーティーの場合。まず１ターン目、勇者、戦士は戦い、僧侶はルカニかルカナン、魔法使いはスカラかスクルトを唱える。２ターン目以降は僧侶はホイミ系の呪文、魔法使いはひたすら防御(肉弾戦の時は防御系呪文)する。もし「ほしふるうでわ」を持っていたら僧侶に装備させよう。

とまぁ、こんな風にやっていけばなんとかなるでしょうとゆ〜訳だっ！実際あとは運だよね。最後の敵を倒した時は約45ターン中13回も会心の一撃(ミスは２回）が出たしね…。以上が俺風のドラクエIII、味はど〜でした？　んじゃ、またね。Bye−Bye

東京都　ゆういち

そうです、ゆういち君はなんとレベル24ですべてクリアしたのである。これを見た編集部員一同、感嘆のため息をついたのであった。レベル24の頃、ハルクはジパング、ヒラ

冒険の書

勇者くにひろ

ついに！　本格的小説風(？)冒険記の登場だ。記録者は茨城県の勇者くにひろ君。今回、編集部に送られて来た勇者くにひろの冒険記はアリアハン大陸脱出までの３章分。その中から第１章、「旅立ちの日」全文を掲載したぞ。

旅立ちの日

それは、僕が16歳になった日のことだった。

その日、いつものように、僕は母さんの優しい声で目を覚ました。

「起きなさい、くにひろ。もう朝ですよ」

「んん……おはよう」

まだ眠い目をこすっている僕に、母さんは優しく微笑んだ。

今朝の食卓には、いたれりつくせりの御馳走が並んでいた。これはいつものことではなかった。普段、家では質素な生活を心掛けている。

夢中で食べる僕に向かって、母さんは言った。

「今日は大切な日、おまえが初めてお城に行く日だったでしょう。この日のために、私はおまえを勇敢な男の子として育てたつもりです」

そうだった。僕は大きな肉をほおばりながらうなずいた。「わかっています。お母さん」

「王様はもうおまえを待っているはずですよ」

「こんな朝早くからですか？」

「理由があるのです。おまえにもすぐわかるでしょう。急ぎなさい」

「はい」

僕は手早く食事を済ませると、旅人の服に身を包んだ。お爺さんがにこにこしながら銅の剣を渡してくれる。

「おまえの父は、本当に勇敢な男だった。このじいの息子じゃ」

「くにひろ、支度はできましたか？」

「はい」

僕は急いでサークレットをかぶった。これは勇者の家系の者であることを示すリングであり、額の部分にそれぞれの家を表す紋章が付いている。僕の家の紋章は、飛ぶ鳥を象っていて、羽をひろげた白い鳥が赤い宝石をだきかかえた構図になっていた。

「では、私についてきなさい」

今日の母さんは、いつもにも増してきりりとしていた。街の人が親しみをこめて『女勇者』と呼ぶのがよくわかる。だけど僕は、母さんが本当は寂しがり屋で涙もろいことを知っているんだ。父さんのことを思って泣いている後ろ姿を見て育った僕は……

父さん。僕の父さんは……もういない。僕がまだ赤ん坊の頃、遠い土地でモンスターと闘って火山の火口に落ちて死んでしまったらしい。僕はほとんど父さんのことを覚えていない。

だから僕は、父さんを越える勇者にならなくてはならないんだ。そのためには、父さんのように旅に出て……

母さんが立ち止まった。

僕たちの街、アリアハンは湖のほとりにある城下町だった。湖の真ん中に、王様のいる城がそびえている。今、上ったばかりの朝日に照らされたその城は、僕の気分に挑戦するかのように輝いていた。

「さあ、ここからは一人で行くのです」

城に見とれている僕に向かって、母さんが言った。一瞬ふと優しい顔になって、「しっかりね」

「心配はいりません」

母さんを安心させるように言って、僕は城に通じる道を歩き出した。だがその勇ましい気分も、どっしりとした城門に近付くにつれて萎んでいくようだった。王様って、どんな人だろう？　厳しい人でなければいいけど。

「とまれ！」門番の鋭い声が飛んできた。「何者だ！」

「オルテガの息子。くにひろ！」負けずに僕も怒鳴り返す。

門番が持っていた槍を納めて敬礼した。

「アリアハンの城にようこそ。君のことは聞いている。さあ、通りたまえ」

「ありがとう」

僕はしゃっちょこばって挨拶を返すと、城の中に足を踏み入れた。

すんだ水が流れ、きれいな花が咲いていた。人々が笑いざわめきながら歩いていく。僕

坊は船で全国行脚中、ＣＢ成沢はサマンオサで悪戦苦闘、編集部内で最も早いものでネクロゴンドだってんだから、いかにゆういち君のスピードが早いかが解るよね。彼によると、とにかく逃げまくることと、効率良くお金を稼ぐ(わらいぶくろをイヤというほど倒して稼いだそうだ)ことがポイントだったという。当り前のことだけどなかなか難しいんだよね。この程度のレベルだと最後の敵を倒すのにも45ターンかかったそうだ。みんなもキャラ育てやアイテム探しもいいけど、目先を変えてこんな記録にも挑戦するのも面白い。もし、ゆういち君の記録を越えたら編集部まで御一報を！

ビキニを纏った勇者からの御報告

やった！４月５日ＡＭ2:30…。３月13日に手に入れてから仕事の合間をぬってせっせとやっていた甲斐がありました。まァ冒険記などというほどのものは書けませんが報告だけでも……と思いPenをとりました。パーティは勇者46、戦士45、賢者（元僧）33、僧侶（元魔）28です。ところで〝魔法のビキニ〟をどこかでもらったのですが、〝あぶない水着〟とどっか違うんですか？うちの勇者は〝娘〟ですんで、着せたら村娘＋ビキニのグラフィックになっちゃった♡ま、守備力の関係上さっさと脱がせて遊び人の倉庫番にあげちゃいましたけど。あとはたいしてアイテムもらわなかったなァ。そうそう今回の〝○○のたてごと〟の役割は何でしたの？あちこちで弾きまくって敵におそわれてしまいました。ま、何はともあれあの〝ロトの洞くつ〟が一番印象に残ってます。しっかり閉じられちゃったけど。私は１回クリアしたら従兄のガキんちょにあげる約束をしてたんでもう遊べません。レベル99までやる気力もヒマもありませんしね——。

神奈川県　Akemi Miura

文面から伝わる余裕、従兄にあげてしまうという寛大さ。アナタはついに悟りの境地に達したのです。オメデトウございます。ちなみに水着とビキニとでは守備力に雲泥の差があります。

「あぶない葉書」

もう一度一番はじめにⅠをプレイした時のような自虐的な旅を経験したい。エッジの上に立っている様な絶望感を味わいたい。メラメラした使命感に燃えてみたい。しかしそれを実現できるかどうかが制作側にではなくプレイする私の受け入れ方にかかっているとなると、もう二度とあんなに純真にのめり込むことはないわけで、すっかりスレてしまった自分を呪いたくなった。

千葉県　松川由美

ホント、人間の欲ってのはキリがないよね。もっと面白いゲームを！感動的なゲームを！って永遠に要求しつづけるんだろうね。たまに〝昔のゲームは良かった〟なんて言いながらさ。

求む！カンオケの開け方

え～っと、勇者、商人、賢者、僧侶のパーティでクリアしたんだけど、１つだけ不思議な部分があるんですよねぇ～。それはピラミッドの中にあるカンオケ。開けようとしてもフタが重くて開かないあのカンオケのことなんですけど、誰かフタを開けるの成功した人はいませんか。もし、開けられるものならばボクだけにそっと開け方を教えて下さい。

東京都　ユージン

ボクだけにってのが気にくわないね。だいたいあのカンオケのフタが開くはずはない！…が、ご存じの方は編集部まで御一報を。



茨城県　菊地めぐみ

は王様の人徳を感じたような気がした。

「王様に会いにきたんですが……」

近くの兵士に訊いてみると、王様は２階で僕を待っているらしい。僕は勇んで階段を上った。

立派な柱の並ぶ部屋の真ん中に、ふかふかの絨緞がひいてあった。その向こう、玉座の上に王様がおわした。柔和な顔をしたお爺さん、といった印象を与える人だった。

「さあ、こちらへ」横に立った大臣が僕を手招きする。

ゆっくりと玉座の前に進み出ると、膝をついて頭を深く垂れた。

「おめどうり戴きまして光栄でございます。オルテガの息子、くにひろです」

「よくぞきた、勇敢なるオルテガの息子くにひろよ！」王様の声は朗々として、威厳に満ち溢れていた。「亡き父の後をつぎ旅に出たいというそなたの願い、しかと聞きとどけた」

顔を上げると、王様の視線が射すくめるように僕を見た。

「敵はバラモスじゃ！」王様はその名前をいかにも憎々しげに発音した。「世界の人々はいまだバラモスの名すら知らぬが、このままでは世界は魔王に滅ぼされるであろう」

王様は立ち上がると、僕の前に立った。

「その昔、そなたの父は平和を取り戻そうとアリアハンを一人で旅立っていったが……帰らぬ人となってしまった」

兵士が一人、重そうな包みを持ってきて僕の前に置いた。

「そなたの父は真の勇者であった。しかし、一人旅は危険すぎた」

驚いたことに、王様は僕の肩に手を置いた。

「よいか！　街で旅の仲間を見つけるのじゃ。仲間と力を合わせれば、きっと亡き父の果たせなかったこともできるであろう。これは、わしからの贈り物じゃ」王様は包みを指差した。「そなたとそなたの仲間に、アリアハン内の自由通行権を与える。では行け！　勇敢なるオルテガの息子よ！」

「はい！」

包みを手に、僕は立ち上がった。

「街の西、ルイーダの酒場には屈強な若者たちが集まると聞く。そこで仲間を見つけるのがよかろう」と大臣が助言してくれる。

「ありがとうございます」

僕はもう一度深々と頭を下げると、王の間を退出した。

朝も早いというのに、ルイーダの酒場からは酔っ払いたちの騒ぐ声が聞こえていた。無理もない。街の外にはモンスターがたむろしている上に、闇の魔王まで現れたというのだから。しかし……なんだかはいりにくいな。

「おいおい、そんな所に突っ立ってられちゃかなわんぜ」

僕は後ろからじれたような声をかけられて振り返った。声の主は６フィートを越えそうな上背を持ったがっちりした青年だった。立派な体格をしているが、意外と軽そうな顔に、悪戯っぽい笑みが浮かんでいる。

「ふうん」その男は僕をじろじろと眺め回した。「まぁだここに来るのは早いんじゃないの？　ここにミルクはないんだぜ」

思わずかっとなって、僕は叫んだ。

「僕は酒を飲みに来たんじゃない！　仲間を捜しに来ただけだ！」

「仲間？」

「そう！　平和のために、バラモスを倒す仲間だ！」

「へえ」男は感心したように顎を撫でさすった。「するとおまえが勇者くにひろか。噂は聞いているよ」

彼はにやりと笑うと僕の顔をのぞきこんだ。

「どうだい？　戦士を一人、その旅に連れていってみないか？　武器を扱わせればアリアハン１の男だ」

「それはたのもしいね」僕は少し機嫌をなおして、訊いた。「どんな男だい？」

「決まりだ」彼は大きな声で笑うと、親指を立てて自分を指差した。「けんっていうんだ。よろしくな」

「あの武闘家はどうだい？」

けんは派手にのみまくっている髪の長い男を指した。僕は首を振る。

「じゃあああの商人は？」

「だめだね」

「あそこで踊っている遊び人は問題外だなあ……」

けんはバニースタイルの女に流し目を送った。

殺さず育てた愛しきレベル50の勇者たち

見て下さい！　見て下さい！　私、ひとりのキャラも殺さずにここまで育てたんですよ。しかもこのパラメータ異様に高いでしょ。レベルアップする直前にセーブしておいて、納得する数値が出るまでやり直したんです。

還暦が近い私だけど、ここまでやっ









たんですよお。

神奈川県　王妃りれみと

そ〜なんです。レベル50まで全員のＥＸＰをそろえたという努力も去ることながら、この方はなんと60歳なんですねえ。感心してしまいました。聞けば最近、ＲＰＧを数多くプレイしているとのこと。シルバーパワー恐るべし！あなどれませんぞ！このパワー、みんなも見ならうように。王妃りれみとさんに敬礼!!

遊び人の生態研究　その1

ほえほえ勇者きむ君です。今日は世界一アホな究極の遊び人、レベル99の「きんきん」を紹介しちゃうぜ。まずは戦闘中にする変態行為だ。Ｌ1〜「にっこりはほえんだ」、Ｌ6〜「足がもつれてころんだ」、L18〜「天にいのった」L29〜「いきなり○○○○のおしりをさわった！」、L30〜「不思議な踊りを踊った」、Ｌ31〜「仲間を呼んだ、しかし助けはこなかった」etc.

こんなかでも「おしりにさわった」のが出た時は30分ぐらい笑いころげたぞ。ただし、この「しりさわり」だけは特定の条件が必要だからなかなかでないのだ。

愛知県　全開のキム

レベル99の遊び人っていうのはどんなリアクションしてくれるのかな。その2を待ってます。

冒険記募集中

今日も元気だ！ドラクエが楽しい。おっといきなり失礼いたしました。しかし、世の中は広いもんですね。レベル24でクリアする少年がいるかと思えば、レベル50までＥＸＰを揃えたスーパーパーティを育てるお母さんもいる。こうなると世のドラクエマスター諸氏も負けてはいられませんぞ。エリートパーティーに限らず楽しいドラクエ話を当クラブはお待ちしております。出来の悪い子供ほどカワイイと申しますし「不肖のキャラ自慢」なんてのも面白いかもしれませんな。

送り先は…

〒102　東京都千代田区麹町5-5-5　JICC出版局
ファミコン必勝本編集部ドラクエIII冒険記係

「さっきも酔っぱらいが言ってただろう。連れていくなら戦士と僧侶と魔法使いだ」

「するとあとは僧侶と……」

けんが酒場の中を見回した。その顔が輝くのを見て、僕は頭が痛くなった。

「待ってな」

そう言い置くと、けんは奥で一人静かに酒杯を傾けているすらりとした美女の方へと歩いていった。二言、三言話しかけて肘鉄をくらう。それでもめげずにナンパを続けるけんを見ていると、これからの苦労が思いやられた。

「紹介するよ」頭を抱えている僕の所に、けんがその美女を連れて戻ってきた。「魔法使いのらむさんだ」

「あらまあ」らむが僕を見て小さく笑った。「まだ子供じゃない。大丈夫なの？」

「僕はあのオルテガの息子だぞ！」

「あたしまだ18なのよ。そんな昔の人知らないわ」

「世界的に有名な勇者さ」とけんが言ってくれた。「戦いに身を置くものが一度はあこがれるつわものだ」

「そうなの」らむは微笑んだ。優しい、ほっとするような笑顔だった。「じゃあ今度はあなたが有名になる番ね」

らむがそっと手を差し延べてきた。魔法使いにお似合いの華奢で滑らかな手だった。

残るは僧侶……

教会の中は、静かで空気さえ滞っているようだった。どこからかおごそかなオルガンの音が聞こえる。

「俺、こういう所はあんまり好きじゃないんだ」大きな身体に似合わず、けんがおどおどと言う。「ほんとにここにいるのかい？」

「そうよ、ほら」

らむが指差す方で、一人の僧侶が神に熱心な祈りを捧げていた。僕が近付くと、彼はゆっくりと顔を上げた。

僧侶はまだ少年だった。僕より若い。14歳ぐらいだろうか。

「すると、いよいよ時がきたんですね」と少年は言った。とても静かな声だった。

「君は……わかっていたのか？」

「神の啓示がありました。世界を救うべく、僕たちは旅立たなくてはならないのです」

「君も来てくれるかな？」

「それが運命です」少年が微笑んだ。「ぽぷといいます。よろしく」

そして仲間がそろった。僕は王様から賜った旅人の服と棍棒、樫の棒を3人に与えた。

「らむさん、このお金を持っていて下さい」

なけなしの50ゴールドをらむに渡す。けんが素早く聞き付けて文句を言った。

「おいおい、一番年嵩は俺だぜ」

「君に渡しておくと、酒と女に消えそうな気がしてならないんだ」

「アハ、言えてる」らむがくすくす笑った。

「ふん」けんがふてくされたように口を尖らせた。「その代わり、パーティーの先頭はまかせてもらうぜ」

「そうね。体力だけはありそうだから、せいぜいあたしたちの盾になってちょうだいね」

どうもこの仲間で一番頭がいいのはらむらしい。けんが軽くあしらわれるのを見て、僕はそう思った。

……という具合に冒険記は第2章「ナジミの塔へ…」と続くわけだけど、これはもうほとんど小説の域に達しているよね。この調子でエンディングまでをまとめれば、ホント「小説・ドラゴンクエストIII」になってしまいます。ウィザードリィ小説に対抗して連載も不可能ではありませんね。

ちなみに勇者くにひろのデータは3月31日時点でレベル97、力181、素早さ175、体力240、賢さ145、運の良さ158、最大ＨＰ449、最大ＭＰ263。とっくにゲームクリアしたにもかかわらず、最後のカギを求めて海上をさまよっているとのこと。レベル99に達するまでに最後のカギが発見できることを心よりお祈り申し上げます。すると冒険記には最後のカギはでてこないのかな…!?

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

ホットゲームスキャナー

HOT GAME SCANNER

最新ソフト徹底紹介

本格的にポカポカ陽気になった。外でパーッと遊ぶのもいいけど、ガッツを入れてゲームに打ち込むのにもいい季節。"さて、何のゲームをしようかな?"なんて思い悩んでいる人。迷わずホットゲームスキャナーを見よう! きっと楽しい春の日々を送れるぞ!

カセット／新正工業・バンダイ／5月下旬発売／¥5800／2M

SAINT SEIYA



聖闘士星矢・黄金伝説完結編

去年の"聖闘士星矢"のヒットは記憶に新しいところだけど、その完結編が登場だ。しかも、前作では倒せなかった教皇との決戦っていうんだからファンはもうこたえられないよね。激しい戦いを期待しようぜっ！

文／CB成沢

打倒教皇！4人の聖闘士が悪を討つ！

前作では倒せなかった敵、教皇と最後の戦いを挑むためにやってきた星矢、氷河、紫龍、瞬の4人の青銅聖闘士と女神・沙織。だが、沙織は教皇の放った刺客により黄金の矢を胸に受けてしまう。引き抜けるのは教皇だけだ。沙織の命が危ない！　教皇の間へ急げ！

▶スタート前のデモ画面。聖域へ向かっていく瞬、氷河、紫龍。星矢はこの後からついてくるのだが、悲劇が待ち受けていようとは！





▲教皇の刺客・トレミーが放った黄金の矢。沙織はそれを胸に受け倒れてしまった。星矢が来たが……



▲トレミーは星矢によって倒された。だが、トレミーの重々しいセリフが沙織の危機を伝えるのであった

聖域の12宮が戦いの舞台！各宮には黄金聖闘士が待っている

ゲーム進行の基本チャート

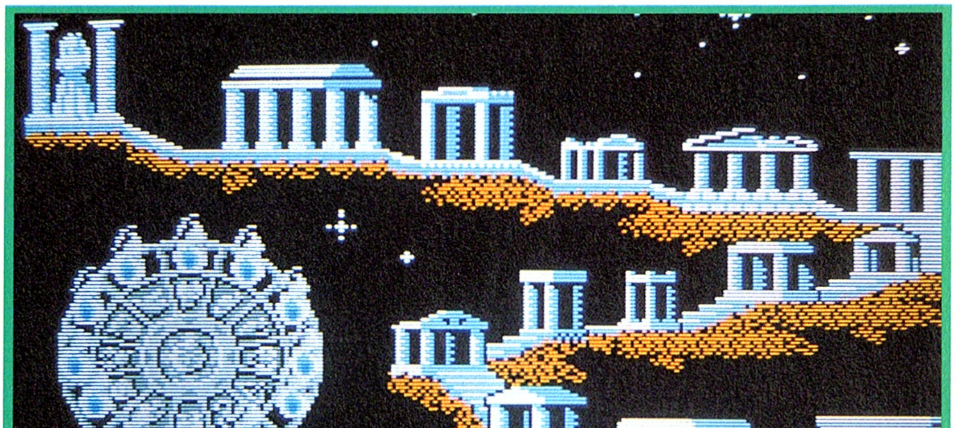
- スタート
- 全マップ・火時計
- キャラクターセレクト
- マップ移動面
- 3Dバトル（負け→キャラクターセレクトへ）
- 勝ち→次宮へ

3Dバトルシーンで、星矢たちが勝つと次のステージへ行くことができるが、負けるとそのキャラクターは負けた宮では戦闘不能になり、ほかのキャラクターと交代して、マップ移動画面から始まるのだ。

沙織の命を救うため、そして教皇を倒すため、星矢たち4人は聖域の12宮を進む。だが各宮には青銅聖闘士を上まわる力を持つ黄金聖闘士が待ち構えている。4人のチームワークで黄金聖闘士を打ち破り、12宮をひとつずつ上がっていこう。そして最後にある教皇の間での戦いに勝てば長かった戦いにピリオドが打たれ、そして沙織の命は救われる。

とまあこんなゲーム展開で進んでいくわけだけど、基本の進行は左にあるチャート通り。このうち戦いは、横スクロールで宮と宮をつなぐマップ移動面と宮の中で黄金聖闘士と戦う3Dバトルとにわかれる。

どこの宮でどのキャラクターを使っていくかが大きな分れ目になってくる。でも原作・アニメファンなら解るかな？

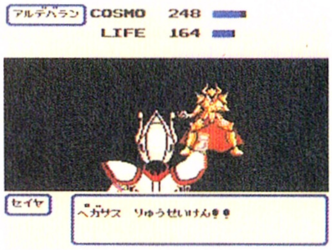


4人の青銅聖闘士が主人公。おなじみの顔が戻ってきた!

☆ペガサス星矢



天馬星座の青銅聖闘士。4人の中のリーダー格であり、主人公である。必殺技はその名から取ったペガサス流星拳とペガサス彗星拳だ。両方とも強力だぜ!



☆キグナス氷河



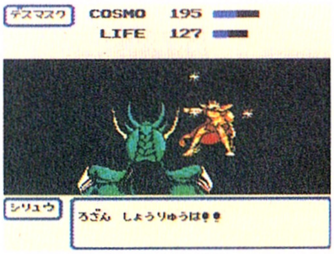
白鳥星座の青銅聖闘士。黄金聖闘士・カミュが師だが、戦うことになる。彼の放つダイアモンドダストはすべてのものを凍らせてしまう。カリツォーも放つ。



☆ドラゴン紫龍



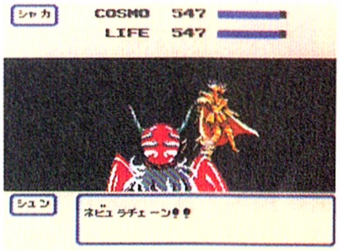
龍星座の青銅聖闘士。かつて星矢に命を救われ、仲間になった。中国・廬山で老師に修業を受けた紫龍は、滝の流れをも逆流させる廬山昇龍覇を武器に戦う!



☆アンドロメダ瞬



アンドロメダ星座の青銅聖闘士だ。やさしい性格の瞬は戦いを好まない。だが、ネビュラチェーン、サンダーウェーブの必殺技で迫る悪の黄金聖闘士を打ち破る!



ゲームの進めかたをしっかりと理解して戦いに臨もう

それじゃあ、ゲームの基本チャートに基づいて、各画面の説明をしよう。その前に画面下の表示部からね。そこがもっとも重要なんだから。

COSMO
ようするに攻撃力の強さのこと。高いほど1回の攻撃でのダメージ大。

LIFE
体力のこと。マップ移動画面ではコスモより、こっちの方が大切。

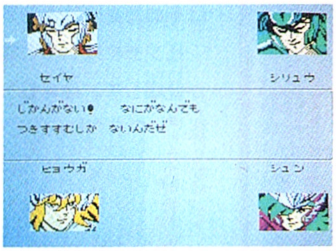
SEVEN SENSES
コスモとライフの素。敵を倒したり、味方のキャラからもらえる。



全マップ・火時計

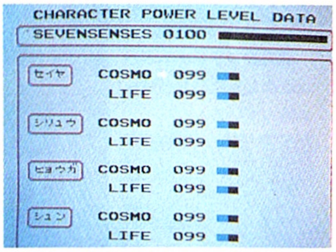
どの宮でも最初はこの画面から。やってきた宮のところに輝く星があり、またひとつ進むたびに火時計の火が消えていく。

画面下の表示で〝パスワード〟にするとこの時点でのパスワードが表示されるぞ。



キャラクターセレクト

火時計画面で〝つづける〟にするとこの画面になる。矢印のカーソルを合わせ、スタートボタンを押せばその聖闘士でプレイできる。また、カーソルを合わせた時にⒶボタンを押すとメッセージが表示されるぞ。



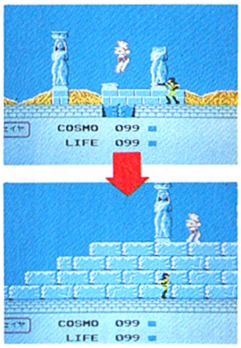
キャラクターデータ

選んだ聖闘士にセブンセンシズの振り分けをする画面だ。コスモとライフに適当な分量のセブンセンシズをつぎこもう。セレクトボタンでキャラクターセレクトに戻るので、気に入らないときは選び直せる。

マップ移動画面

セブンセンシズを振り分け終わったらいよいよスタートだ。とにかく右へ進み、宮の入り口まで進んでいこう。ザコキャラがたくさん現れるが、なるべくダメージを受けないようにしてやっつけよう。倒すとセブンセンシズが得られるぞ。

宮の入り口に立てば3Dバトルへ。



◀ザコを倒し、溝に落ちないように進んでいこう

◀右上の門が宮への入口。そこまで行けば3Dバトルへ

3Dバトル

たたかう……敵を攻撃するためのコマンドだ。当然必殺技で攻撃する。

はなす……目の前にいる黄金聖闘士と話すためのコマンド。意外と重要。

なかまをよぶ……戦闘中に他のキャラと交代するためのコマンドだ。

データ……戦っている黄金聖闘士と自分のコスモ、ライフが表示される。

左の4つのコマンドを使う戦いだけど、基本的には双方の必殺技の繰り出し合い。敵のコスモかライフが0になれば勝ち!



◀黄金聖闘士を正面に見据え、戦いが始まる。白熱のシーンが続く!

戦闘開始！まずは前半の6つの宮を徹底解説しよう

No.1 ARIES 白羊宮 〜ムウ〜
よみがえる青銅聖衣！戦いは今、始まった！

牡羊座のムウ

星矢たちの味方の黄金聖闘士だ。聖衣を修復することができる唯一のキャラクターだ。究極の小宇宙・セブンセンシズのことを星矢たちに語る。





まずは白羊宮、牡羊座のムウが守る宮だ。ここでマップ移動画面のパターンとコツをつかんでおこう。最初で練習するのはセオリーだからね。そしてムウのところへ！

ムウは星矢たちの味方だ。これまでの戦いで傷ついた聖衣を修復してくれる。黄金聖衣と対等に戦えるようになるのだ。直った聖衣を身につけ、ムウの助言を聞いたら金牛宮へ急ごう！



◀ムウのことばに嘘はない。"はなす"コマンドを使え





◀4人の青銅聖衣は修復された。さあ、次の宮へ急ごう！

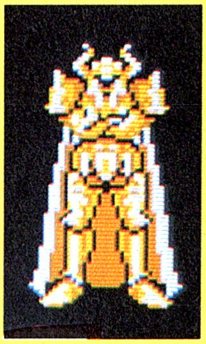
No.2 TAURUS 金牛宮 〜アルデバラン〜
強烈！必殺技グレートホーン!!

牡牛座のアルデバラン

美形ぞろいの黄金聖闘士の中では異色の顔つき。美しくなくても黄金聖闘士になれるのである。

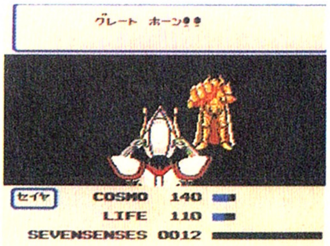
彼の放つグレートホーンはかなり強烈なパワーを持っている。





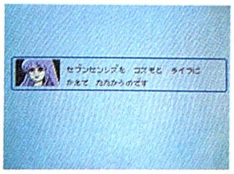
アルデバランはそのゴツい顔の通り、繰り出す必殺技・グレートホーンもなかなかのもの。だけど死角はある。教皇の側に立っていることに少し疑問があるようだ。攻略の糸口はそのあたりにあるかも……!?

ピンチに陥いると魔鈴(星矢の師匠なのだ)が登場して、励ましてくれるぞ。

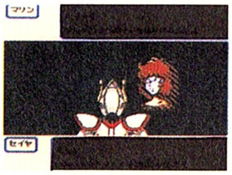


◀グレートホーンはアルデバランの強力な必殺技だ。ただ戦うだけでは星矢たちに勝ち目はないだろう

▶バトル開始前にSSを振り分けよう



▶星矢の師匠・魔鈴が励ましのことばを！



▶左の角が折れ、アルデバランは力つきた



No.3 GEMINI 双児宮 〜サガ〜
脅威の異次元空間・アナザーディメンション

双児座のサガ

顔の色が青いのはサガの正体が不明なため。実体は果たして……!?

しかし、アナザーディメンションは、かけた相手を異次元空間に送ってしまう幻覚のような技だ。



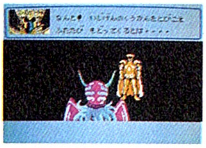


アルデバランのグレートホーンよりはるかに強い力を持つサガの必殺技・アナザーディメンション。別世界へ飛ばされてしまう恐しい技だ。これを打ち破るには別世界（横スクロール面）を抜けてこなくてはならない。そうじゃないとサガにダメージを与えられないのだ。ライフを多めに設定しておいてからアナザーディメンションを受けるように。慣れないうちはかなり難しいところだ。

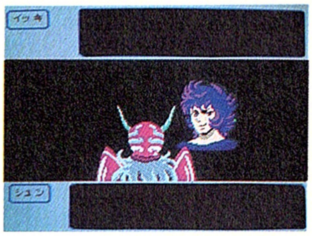




◀アナザーディメンションってのは、宇宙かな!?



▲ADをクリアするとはじめて戦えるように！



◀瞬の兄、フェニックス一輝が登場！ 心強い味方だ

No.4 CANCER 巨蟹宮 〜デスマスク〜

冥界を越え、デスマスクに真の死を！

蟹座のデスマスク

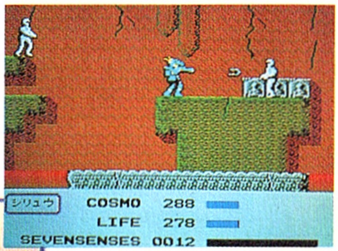
▶教皇の正体が悪であることを知りつつ仕えている純粋な悪の黄金聖闘士。積尸気冥界波によって、相手を死者の国・黄泉比良坂へ送りこんでしまう。だが、悪は必ず滅びる運命にあるのだ!!





この宮から天秤宮（第７宮）まで氷河は使えなくなってしまう。

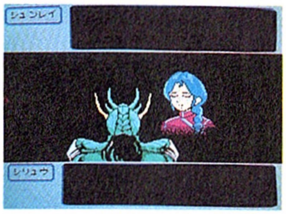
デスマスクは積尸気冥界波で、星矢たちを冥界（横スクロール）へ落とす。クリアしてデスマスクに正義の拳をぶつけろ！



◀黄泉比良坂は横スクロール面だ。ミイラ男や幽霊を拳でやっつけて進んでいこう。アナザーディメンションよりは楽



▶冥界波によって飛ばされた先は黄泉比良坂。現世と冥界との間にある不気味な世界だ。無事生き延び、現世へ戻ってくることができるかどうか!?



▶春麗の面影が紫龍の脳裏をよぎる！ 彼女の愛に報いるためにも戦え、紫龍！

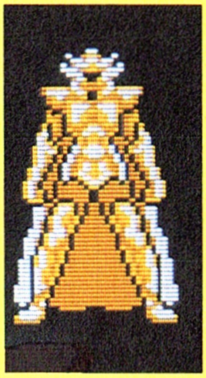
No.5 LEO 獅子宮 〜アイオリア〜

目を覚ませアイオリア！ そしてカシオスが！

獅子座のアイオリア

▶本来は女神に忠誠を誓っていた正義の黄金聖闘士だった。しかし、教皇の手により洗脳され、操つられている！

光速拳・ライトニングボルトとより高速のライトニングプラズマが武器。





アイオリアは本来、星矢たちの味方だ。しかし、教皇に操られ、攻撃してくるのだっ！

とにかく話しかけてみよう。アイオリアに何か変化があるかも……？



▲ライトニングボルトの力は星矢たちをはるかにしのぐ力を持つ！

話さずに戦っても星矢たちに勝ち目はまずないだろう。とにかく話すことだ！



▶星矢が倒れた！ そしてカシオスが現れた……

ここから先の宮はダイナミックな展開が待ち受けている。原作を知っている人なら、もう解るよね。



▲アイオリアの前に立ちはだかるカシオス。彼の師匠・シャイナのために星矢を助けるのだ。原作通りの展開だぜ

No.6 VIRGO 処女宮 〜シャカ〜

フェニックス一輝登場！ 鳳翼天翔で立ち向え

乙女座のシャカ

▶黄金聖闘士の中で最も神に近い実力を持つと言われている。

天魔降伏、六道輪廻などの技の他に、奥義・天舞宝輪などの強力な各種必殺技を使いこなす。

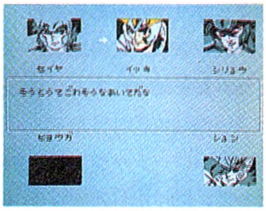




シャカの必殺技・天魔降伏。この技の前に３人の聖闘士はひざまづいてしまうだろう。しかし、強い味方が現れる。フェニックス一輝だ。一輝はシャカの六道輪廻（これも横スクロール面）を受ける。だが不死鳥の名を持つ一輝は復活する！ 真の戦いはそこからだ。

▶しかし、一輝は六道輪廻によって地獄へ飛ばされてしまう。ここも横スクロールだ。





▶青銅聖闘中最強のパワーを誇るフェニックス一輝。ここらへんの展開は星矢ファンなら必ずアツくなること間違いナシ！



◀六道輪廻の地獄から甦えった一輝。必殺技、鳳翼天翔でシャカを地獄に突き落とせ！

ディスク ／コナミ／5月2日発売／¥3300



FINAL COMMAND RED FORTRESS

ファイナルコマンド 赤い要塞

コナミファンのみなさんおまたせ。今度の新作は『ファイナルコマンド赤い要塞』。シューティングとアクションが一度に楽しめちゃうゲームだ。2人同時プレイで、友達と作戦を立てて闘えば、おもしろさも倍増するぞ！

文／しんすけ

平和な国に、突然不吉な情報が…!!



19××年、某日。緑に包まれた平和な国に、ある情報が飛び込んできた。

その情報とは…、独裁政治をくわだてる敵国が、軍事関係における重要人物を人質とし、誘拐したという内容であった。そこで、急きょ政府本部は、人質救出と敵本部を壊滅すべく、ある4人の男を呼びよせた。そして、その選りすぐられた4人によって構成される特殊部隊を、現地へ送り込んだのである。最強の特殊部隊。その名は、ブラッディローズ。

さあ、最後の戦士、ファイナル・コマンドよ…。鍛えぬいた肉体と精神力で闘え。あらゆる武器を駆使して突き進め。そして、平和だった日々を一刻も早く取り戻すのだ。

BOB



優れた敏捷さを買われ常に最前線で闘ってきた勇者。巨大なマシンガンを操り、狙った獲物は決して逃がさない。そして、ガンというガンはすべて使いこなす狙撃の名手。実戦で鍛えぬかれたその腕が、幾度と戦いを勝利へ導く。まさに、噂どうりの超A級スナイパーだ。

QUINT



あらゆる武器を自在に操作できるのはもちろん、ジープや戦車など、乗り物の操縦テクも抜群だ。銃声を耳にすると血が騒ぎ出すという、生まれながらのコマンドだ。4人の中では一番若いが、彼の大胆さは大きな戦闘力となるだろう。未知の可能性を秘めた男だ。

DECKER



士官学校を首席で卒業。叙勲回数は数百回にも及ぶという、栄光ある経歴の持主。将来の軍事幹部として英才教育を受け、数々の救出プロジェクトで輝かしい業績を残してきた。しかし、持ち前の性格が、上官になることを嫌い、常に自ら戦場の最前線へと赴く。

GRAY



どんなマシンでも使いこなす若きメカの天才だ。乗り物を操縦させれば、彼の右に出る者はいないとまで言われる。山であろうが、崖っぷちであろうが、彼がいれば心配はいらない。鍛えぬかれた全身には、これまでの戦歴が鮮やかに刻まれている。

これが彼らのジープだ

BOMB





左上の写真が、彼らの駆るジープだ。この車は、マシンガン(左下の写真)と手留弾で武装し、前後左右斜めを含む8方向へ移動することが可能だ。前方から攻撃してくる歩兵はマシンガンで、戦車や砲台、建物などを破壊するときは手留弾が効果的だ。手留弾は、特定の人質を助け出すと、バズーカ砲にパワーアップする！

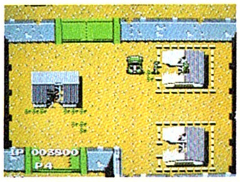


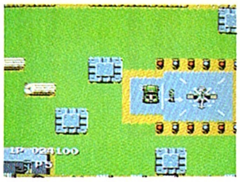


一人残らず人質を助け出せ！

ブラッディローズに与えられた使命は2つ。人質救出と敵本部の壊滅だ。まずは、人質救出が先決！ 敵の収容所を見つけ次第爆破し、囚われの身となった人質を救出すべし。

右上の写真が敵の収容所だ。この建物を爆破すると、ゾロゾロと人質が出てくるぞ。また、屋根の色がちがう建物もあるから、そこも爆破しよう。この建物から出てくる人質を助け出すと、手留弾がバズーカ砲に変わったり、バズーカ砲がパワーアップしたりするぞ。そして、助け出した人質をヘリポート(写真右下)から脱出させろ！

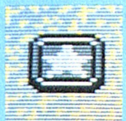




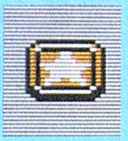
これがアイテムだぞ

アイテム

各ステージをクリアしていく途中には、パワーアップや画面内の敵を全滅させたりできるアイテムが隠されている。ある場所の柱や車を爆破すると飛び出すぞ。



◀この☆を取ると、フルパワーのバズーカ砲が使えるのだ。前後左右に爆発し、攻撃範囲が格段にアップするぞ

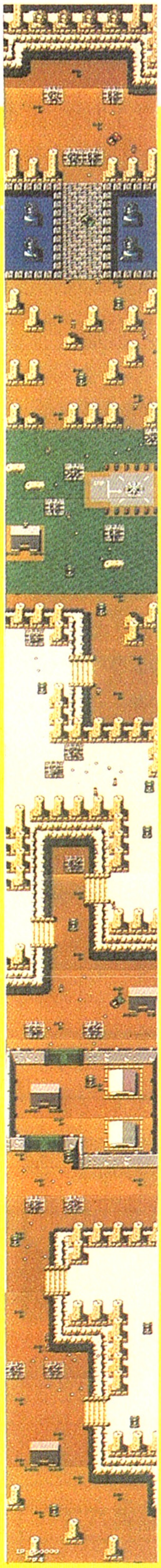


◀この☆は画面内の敵を一瞬にして全滅させることができるんだ。敵が多く出現しているときに使え！

人質救出と敵本部の壊滅が使命だ!!

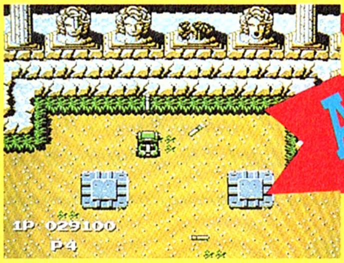
下のMAPで、黄色で囲まれているところが、人質の囚われている建物だ。赤色はパワーアップできる人質がいる建物だぞ！

ATTACK!



START

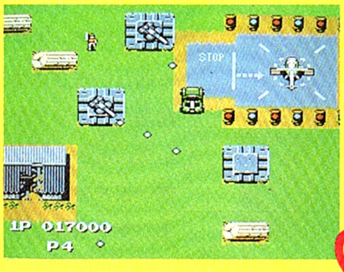
STAGE1



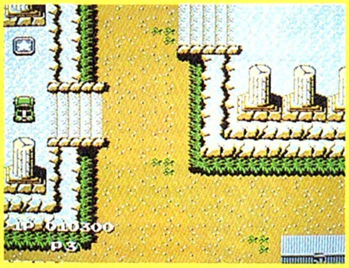
▶ヘンな顔して口からミサイルを発射してくる。このミサイルは追撃ミサイルなのだ。しつこいぞ



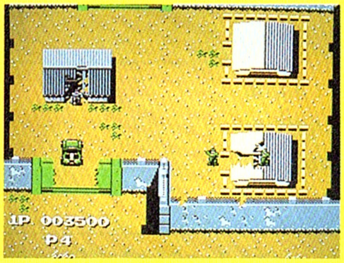
◀やっとたどりついた！ ここがヘリポートだ。人質を救援ヘリに乗り込ませれば救出は無事成功



▶いきなり柱が崩れて襲ってくるぞ。この柱は爆弾になってて、ぶつかると爆発するので注意せよ



◀車の前方に立っている柱に向かって手留弾（もしくはバズーカ砲）を撃ち込むと、アイテムが出現！

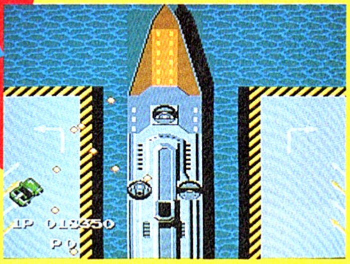


▶この建物に人質が囚われているぞ。パワーアップする人質は、写真左側の建物の中にいる

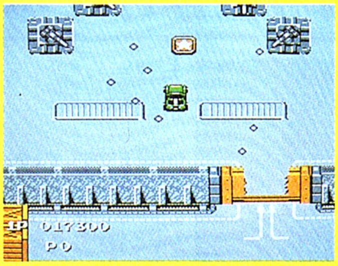
GO!

GO!

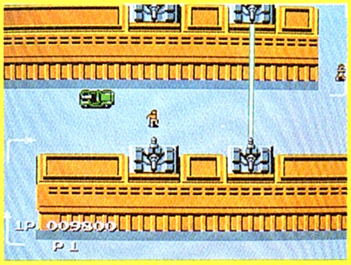
STAGE2



◀こいつが最後の大物、巨大戦艦だ。艦上の砲台からの攻撃は、まるで嵐のように迫ってくるぞ！



▶ここには画面内の敵を全滅させちゃうアイテムがある。4台の砲台のまん中に手留弾をぶち込め！



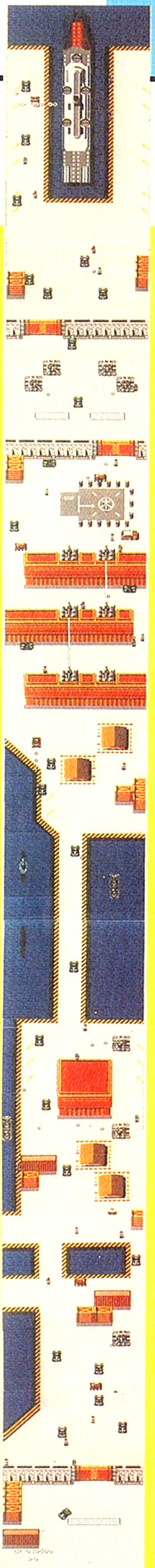
◀レーザー光線は、うまくタイミングさえとれば楽勝だ。でも、こいつに気を取られてやられるな



▶この橋を渡るときには注意しろ。左右から潜水艦と戦艦が、前後から戦車と歩兵が攻撃してくるぞ



◀マイキャラの前方に止まってくる車を爆破すると、アイテムが出てくるぞ。場所を完全に覚えろ！



START

カセット／テクノスジャパン／7月26日発売／¥5,800



The Dodgeball-club in The Hot-blooded High-school

熱血高校ドッジボール部

硬派の強くてカッコいい男、くにおくん。あのニヒルな熱血野郎が、どういうワケかさわやかスポーツボーイに変身して、ドッジボールを始めたぞ！ でも青春の汗を流すくにおくんも、なかなかイカスぜ。

文／田尻　智

世界をマタにかけてボールを投げまくれ。



遠征試合

世界中を遠征して９チームを勝ち抜こう！ お国柄豊かな選手たちがキミを待つ。目指すは世界一のチームだ！

3つのモードで遊べるぞ！

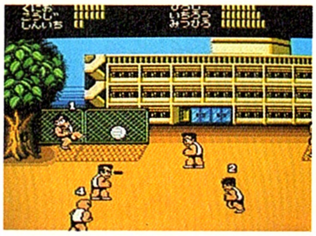
対抗試合

友達と対抗試合を楽しもう！ 好きなチームを自由に選んで遊べるのが魅力だ



クラブ活動

熱血高校での練習だ。１－４人まで自由参加の同時プレイでめちゃぶつけだ！



スポーツには、いろんな種目があるけれど、ドッジボールほど、生活感に溢れ、そしてノスタルジィにひたれるスポーツはないのかも知れないと、今はもうドッジボールなど遊ばなくなってしまった僕は考える。小学生の頃僕は、休み時間っていうと、かならず友達とドッジボールをしていた。授業終了のチャイムが鳴り出すと、階段をすべるように駆け降りて、コートを獲りにいっていた。

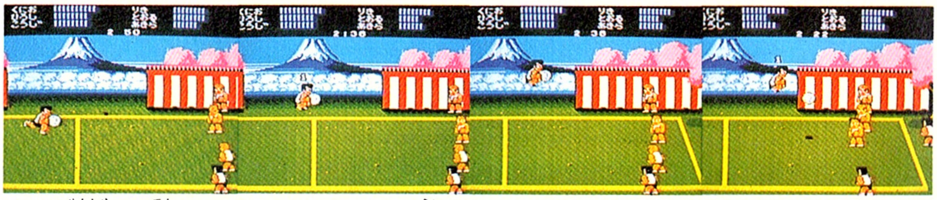
ドッジボールをゲームの素材に取り上げたくわしい行きさつは知らないけど、小学生の諸君には、リアルタイムなスポーツゲームとして、大きくなった大人には小中学生の頃を想い出させるアイテムとして、きっと満足するファミコンソフトになるだろう。

変則ルールのドッジボールなんです、これ。

遊び方は、基本的には小学生のみんなが休み時間にやってるドッジボールと同じなんだけど、ゲームならではの変則ルールがいくつか採用されている点に注意してほしいな。

１チームは６人で、内野に３人外野に３人が入り、お互いに内野の３人が全滅するまでボールを投げ合う。でも、一度くらいボールが当たっても選手はオシャカにならないよ。画面の上部に選手のステイタスが表示されていて、ボールが当たるたびに、そのメーターが減っていく。ステイタスがゼロになって初めて選手は昇天するんだ。だから、３人の相手をまんべんなく攻撃するより、１人ずつ攻撃を集中させて片付けていく方が勝利を手にしやすいといえるぞ！

これがダッシュジャンプシュートだ！

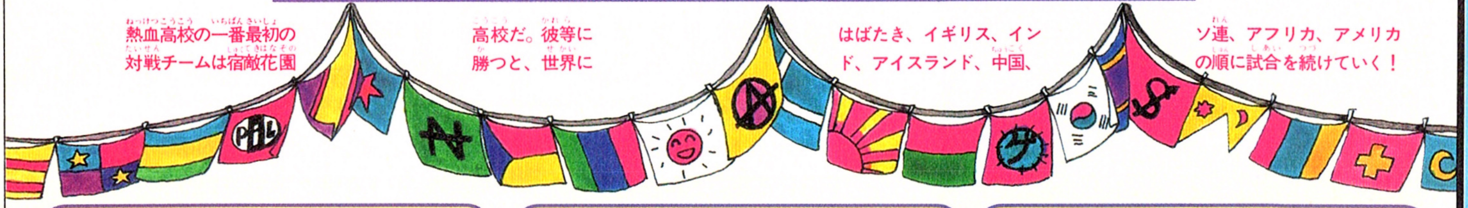


一番破壊力のあるボールは、ダッシュで走りつつジャンプして投げるこの技！ でも噂によるとこれよりスゴイ技がたくさん隠されているという。

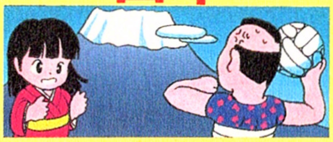
▶ワザ一覧					
ノーマルシュート	ジャンプシュート	ダッシュシュート	ダッシュジャンプシュート		連続パス
ジャンプパス	バックパス	インターセプト	ダッシュ	ジャンプ	伏せ

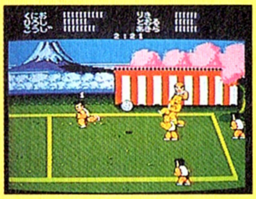
世界一のドッジボールチームを目指して！

熱血高校の一番最初の対戦チームは宿敵花園高校だ。彼等に勝つと、世界にはばたき、イギリス、インド、アイスランド、中国、ソ連、アフリカ、アメリカの順に試合を続けていく！



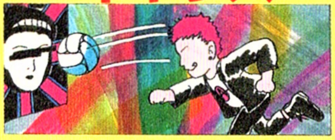
日本

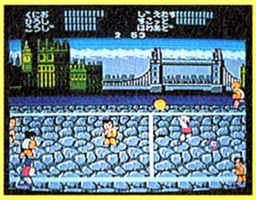




キャプテンを中心にまとまりのあるチームだ。同じ日本人同士、本当は仲よくしたいけどそうもいってらんない。やるぜ

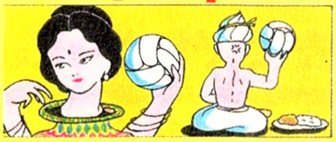
イギリス

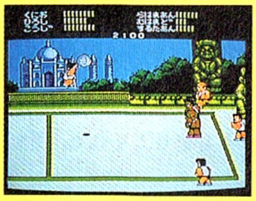




第2試合は、セオリー重視のお硬いプレイに定評があるイギリスだ。合理的な攻撃にはスキがなく思わず感心してしまう

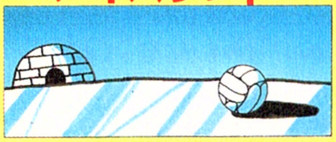
インド

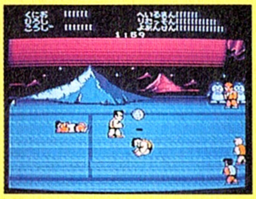




謎の多いインド人。ダメージに強くて、ちょこまかとよく逃げ回る。そして攻撃のほうはチャランポランで読めないんだ

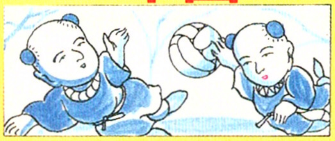
アイスランド

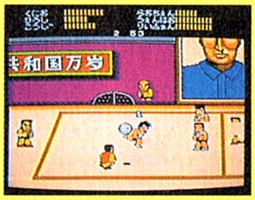




寒さに強いアイスランド人は、体力がすべての荒削りなプレイをする。チームワークはいいけど逃げることを知らない

中国

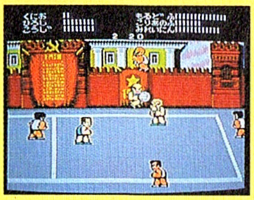




雄大な中国大陸で練習してきた彼らは、メカニカルな攻撃パターンで迫ってくるぞ。気を抜くとすぐ負けてしまうよ！

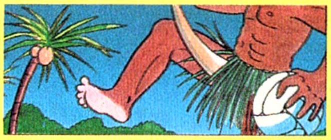
ソ連

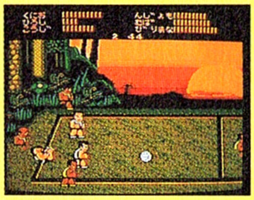




キャプテンのワンマンチーム、ソ連。かならずボールはキャプテンに回され、力あるシュートが襲ってくるんだ！

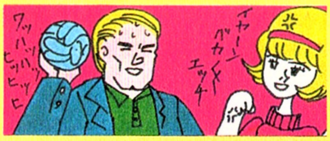
アフリカ

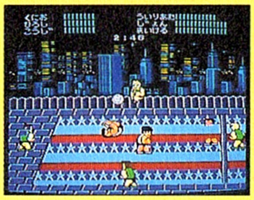




大自然に生きる彼らはフォーメーションなどまったく考えないで本能だけで動く。ボールを取ったらすぐ投げてくるぞ！

アメリカ





自由の国アメリカ。強い国アメリカ。彼らはオールラウンドに完成された強さを持つ。勝つためには相当な腕が必要だ

日本やイギリスチームあたりは、高度なテクニックを使わなくても、つねにダッシュジャンプシュートを投げるように心掛けていれば、まず勝てるハズだ。しかし、それ以降のチームは、戦い方にひとクセもふたクセもあるから、それだけでは勝つのはムリだぞ。

そして、すべてのチームと試合をして勝つと、ゲームはめでたく終了になる。でもちょっと、チームの数を数えてみてよ。1、2、3、4…あれれ、8チームしかないぞ。設定では9のチームと試合をするハズなのに、どうしてだろうね。うー、気になるなあ。

※画面は開発中のものです。



カセット/タイトー/6月下旬発売/¥5,500

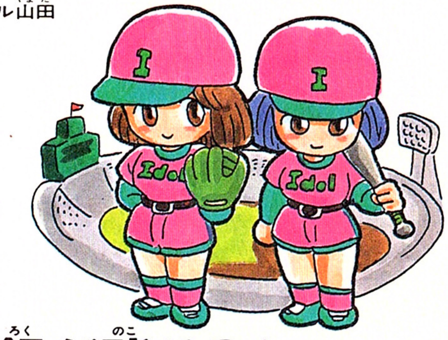
KYUKYOKU HARIKIRI STUDIUM

究極ハリキリスタジアム

ペナントレースも幕明けとなり、それに合わせたように、野球ゲームがいろいろ発売されるね。どのゲームも同じだと思ってる君！ それは違うぞ。ダランベールの微分方程式からいって、こいつは一味違う。お買得だ。

文／ベクトル山田

過去にでたゲームのオイシイ所を満載



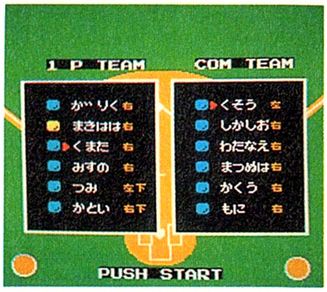
野球ゲームと言ったら何を思い出すかな。まずは何と言っても、ファミリースタジアムだね。あの高度な操作性、なめらかな動き。次には、燃えろプロ野球。ビジュアル面で僕達を楽しませてくれた。そしてエキサイティングベースボール。セーブすることにより、試合のデータを残せたね。究極ハリキリスタジアムは、究極だけあって、この3つのゲームのいい点を集めてあるんだ。少しキャラの動きがギコちないが、最高のゲームだっ!!

ひとりでやる時は、バックアップで、試合の記録が残せる！

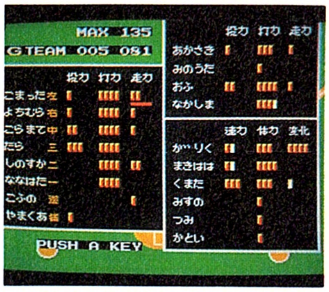
バッテリーバックアップ方式だから、いろいろな記録が残せる。とんな記録か、というとね、どのピッチャーが投げたかとか、各選手の能力値とかなんだ。この能力値はね、試合が終わった時に、試合内容に応じて増やすことができるんだ。つまり、チームを育てられるわけだ。個性的なチームを作ることができるのが、最大の楽しみ。また勝敗もセーブされるから、優勝もがんばってやろう。



◀時によって、各バッターの状態が違う。絶好頂の選手はクリーンナップにして、不調の選手は下位打線にまわそう。相手の状態もよく見ておこう!!



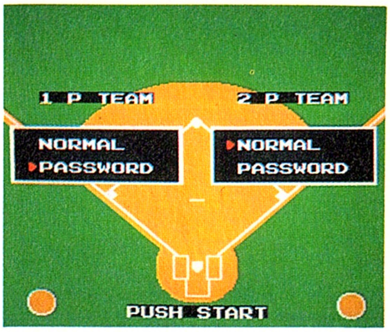
◀投手の左にあるマークは、スタミナ残量を表す。青が回復、赤が疲労で、消もうしたスタミナは一試合休むと回復する。前の試合記録が残ってるワケ



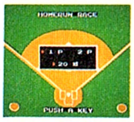
◀試合に勝つと7～15ポイントぐらい得る。好きな選手の必要な項目に振りわけよう。チームの弱点補強が大切だ。例えば、外野の選手の投力などね！

ふたりでやる時は、パスワード。ホームラン競争もできる！

ひとりでやる時はバックアップと言ったね。その時、パスワードもでてるんだ。これを書き留めておけば、自分の育てたチームで、相手と対戦できる。相手も、相手の育てたチームのパスワードでやれば、白熱したVSモードになることは間違いないね。当然パスワードなしでもできるよ。また、ホームラン競争もあるから、決してあきることはない。対戦相手がいなければ、面白さは半減するよ。



◀自分のチームを育てて、相手と対戦するのがだいご味だぜ。ノーマルじゃ悲しい！



◀ホームラン競争は1P用と2P用がある。好きなチームの好きな選手をひとりだけ選び、投げてもらう球数を決める



▶あとは打つだけ。なかなか難しいものだ。終わった後には、ななしまさんが解説してくれる。いわゆるひとつのタイミングが大事なのですね！

全13チーム234人のデータだ！

全選手のデータをここに公開!! ま、一目見れば、どんなチームか想像できるよね。でも、大切なのは、これらチームを君が成長させるってことだよ

G（ガリバース）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	こまった	左	左	.286	10
	よちむら	左	右	.338	20
	こらまて	左	中	.340	34
	た　ら	右	三	.305	30
	しのすか	左	二	.332	8
	ななはた	右	一	.312	12
	こふの	右	遊	.253	4
	やまくあ	右	捕	.255	6
代打	あかさき	左	／	.306	2
	みのうた	右	／	.283	13
	お　ふ	左	／	.333	35
	なかしま	右	／	.356	26

	選手名	投法	防御率
投手	がりく	右上	1.60
	まきはは	右上	3.62
	くまた	右上	2.23
	みすの	右上	3.80
	つ　み	左下	2.70
	かとい	右下	2.85

T（タイタニックス）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	あゆみ	右	右	.306	26
	きたうら	右	中	.260	8
	ばあす	左	一	.354	44
	かっけふ	左	三	.311	26
	おがた	右	二	.309	27
	さあのお	右	左	.288	17
	ひらら	右	遊	.274	9
	き　ろ	右	捕	.243	6
代打	かしわ	右	／	.270	6
	とらり	右	／	.256	5
	たうお	左	／	.309	15
	や　き	右	／	.322	3

	選手名	投法	防御率
投手	きいお	右上	3.33
	いてだ	右上	4.64
	なまだ	左上	3.33
	ふくまめ	左上	4.09
	なかにち	右上	4.08
	ままもと	左上	4.24

C（カブス）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	しょうら	左	二	.264	2
	ままさき	左	右	.293	10
	たかはち	左	遊	.289	16
	こはやか	左	一	.340	24
	ならちま	左	中	.276	16
	じょん	右	三	.277	20
	たんす	左	左	.230	38
	たつわか	右	捕	.240	8
代打	にちだ	左	／	.241	4
	た　ら	左	／	.205	3
	こうち	右	／	.290	35
	きるかさ	右	／	.270	27

	選手名	投法	防御率
投手	きたへふ	右上	2.93
	おのう	左上	2.66
	なまとみ	右上	2.43
	こはやち	右上	2.97
	かわはら	右上	2.22
	つ　ら	右上	3.11

D（ドラポンズ）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	いこの	右	左	.254	4
	ふちおう	左	中	.229	6
	げいり	左	一	.320	30
	おちまい	右	三	.346	40
	ふ　の	右	遊	.273	27
	りむら	右	二	.214	2
	かままた	左	右	.284	7
	まかお	右	捕	.281	11
代打	りむら	右	／	.207	1
	やだわ	左	／	.288	13
	とよた	右	／	.254	2
	すすき	右	／	.248	14

	選手名	投法	防御率
投手	おまつ	右上	3.07
	すきもお	左上	3.55
	こんと	左上	3.84
	くわく	右上	3.58
	みやちた	右上	3.59
	ずつき	右上	3.37

W（ウェハース）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	ざしき	左	中	.279	11
	からひら	左	一	.280	17
	かたぎ	左	二	.304	13
	ほんせ	右	右	.328	35
	はちょれ	右	左	.228	2
	やましあ	右	三	.271	7
	たかあし	左	遊	.234	3
	まかな	右	捕	.275	4
代打	たちろ	右	／	.273	20
	ままさき	左	／	.234	2
	みうした	左	／	.237	3
	かとふ	左	／	.276	4

	選手名	投法	防御率
投手	えんど	右上	2.89
	うらら	左上	2.72
	はけはた	右上	4.30
	き　ら	左上	3.62
	さいとふ	右上	1.41
	ならやま	右上	3.66

S（スラローム）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	あらひ	左	中	.275	9
	しぶひ	右	二	.214	5
	てしんせ	右	三	.259	16
	はあば	右	一	.253	36
	すりうら	左	左	.276	21
	ひろわさ	右	右	.240	15
	やえやし	右	捕	.223	7
	いれやま	右	遊	.201	9
代打	くりやま	左	／	.304	4
	なかしま	右	／	.225	11
	あかまつ	左	／	.301	21
	う　み	右	／	.256	7

	選手名	投法	防御率
投手	いとふ	右上	4.05
	おまな	右上	3.78
	あらり	右上	3.32
	かちま	左上	3.98
	やあの	左上	4.47
	たたの	右上	4.10

L （リカオンズ）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	いしけ	右	三	.300	20
	よいたけ	左	右	.270	6
	あかやま	右	中	.267	43
	きよまら	右	一	.314	30
	たまべ	右	遊	.250	6
	ひらろ	左	左	.276	4
	つち	右	二	.289	4
	いとふ	右	捕	.262	12
代打	かまなり	左	／	.305	6
	とましろ	右	／	.285	8
	ににおか	右	／	.268	10
	さよけ	右	／	.215	4

	選手名	投法	防御率
投手	くそう	左上	2.44
	しかしお	右上	2.90
	わたなえ	右上	2.51
	まつぬは	右上	3.38
	かくう	右上	2.09
	もに	右上	3.18

Bu （ブレーメンズ）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	ふふもと	左	中	.298	8
	ふっくら	右	二	.313	10
	ふうま	右	一	.341	39
	いしめね	右	右	.281	34
	まちなか	左	三	.299	16
	たらす	左	左	.357	25
	ふいた	右	捕	.257	14
	はいおか	右	遊	.269	6
代打	くあの	左	／	.277	2
	ふちい	左	／	.274	8
	やねうら	右	／	.292	6
	ほとにし	右	／	.249	4

	選手名	投法	防御率
投手	なまだ	右下	2.93
	ままおき	右上	3.93
	さとふ	右上	3.72
	いあい	右上	3.97
	ほしろ	左上	3.83
	しない	右上	5.02

H （ホームス）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	はなさと	左	二	.320	23
	おわわ	右	遊	.246	1
	やままと	左	右	.282	14
	らいと	左	一	.245	42
	たかやな	右	左	.269	8
	かかわ	右	捕	.268	10
	こふの	右	三	.271	4
	さざき	左	中	.218	7
代打	かとた	左	／	.293	27
	さたおか	右	／	.238	2
	はがみ	左	／	.230	2
	やまぬら	右	／	.281	16

	選手名	投法	防御率
投手	ふしもと	右上	3.42
	やまたか	右上	3.99
	かどう	右上	3.85
	やまかす	右上	4.24
	あいうえ	右上	4.68
	やも	右上	4.42

Ba （ババロアーズ）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	あおいし	右	二	.307	14
	あらひ	左	中	.300	16
	おぐり	左	右	.311	28
	ていひす	右	一	.327	10
	ああくち	左	左	.300	10
	はねむら	右	三	.265	25
	うらかみ	右	遊	.287	16
	やまひた	右	捕	.228	7
代打	くちはし	左	／	.297	8
	はた	右	／	.269	9
	ずつき	右	／	.251	7
	ふきひし	右	／	.230	5

	選手名	投法	防御率
投手	はわの	左上	2.10
	くほ	右上	3.29
	むらら	左下	3.02
	おうのお	左上	4.00
	ひしもと	左上	2.63
	たたき	右下	3.50

O （オロロンズ）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	にしめら	左	二	.293	7
	やままと	左	一	.279	7
	たかさは	右	右	.292	17
	やうこた	左	左	.307	13
	まとろく	右	三	.305	23
	ふりかわ	右	中	.279	18
	みるかみ	右	遊	.249	12
	まかはた	右	捕	.241	11
代打	もいた	左	／	.234	3
	かりかわ	左	／	.277	5
	たろくら	右	／	.232	4
	あいこう	左	／	.264	8

	選手名	投法	防御率
投手	そお	右上	4.07
	むわた	右上	3.86
	ににな	右下	4.56
	ほのかわ	左上	3.86
	うししま	右上	3.51
	すかさわ	右下	5.10

F （フライターズ）

	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	しない	左	二	.220	11
	しもた	左	中	.288	7
	ふりゅわ	右	左	.315	27
	おおちま	右	一	.274	15
	てえって	右	右	.277	35
	ふゆや	右	三	.284	21
	たたしろ	右	遊	.266	7
	たるら	右	捕	.283	11
代打	おかち	左	／	.267	8
	なたか	右	／	.154	4
	うわい	右	／	.251	5
	ひからし	右	／	.241	5

	選手名	投法	防御率
投手	さとふ	右上	4.40
	ににさき	右上	3.20
	ましは	左上	4.51
	ちばた	右上	3.78
	まつふら	右上	4.15
	たたか	右上	4.44

	I（アイドール）				
	選手名	打席	守備	打率	本塁打
先発	こいすみ	左	遊	.318	10
	おきのめ	右	二	.303	4
	なんの	左	中	.332	13
	あきな	右	一	.341	24
	まとんな	左	左	.345	33
	みほ	右	三	.301	4
	ゆま	右	右	.314	2
	きくち	右	捕	.304	7
代打	こくしょ	右	／	.306	1
	ゆか	左	／	.293	10
	ひばり	左	／	.317	24
	やくしま	右	／	.270	10

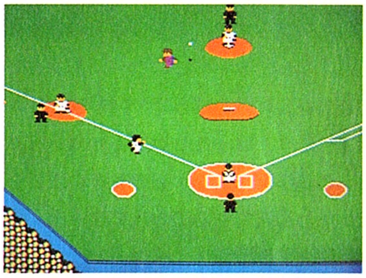
	選手名	投法	防御率
投手	ゆき	左下	2.27
	ごくみ	左上	2.81
	ともよ	右上	3.46
	とみた	右下	3.23
	ゆい	右下	3.03
	せいこ	右上	3.32

アトラクションも盛沢山のリアルな野球

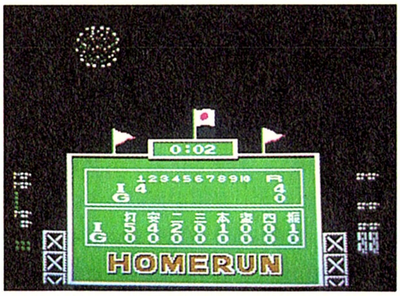
メイン画面は、バッターの方からピッチャーを見た画面だ。でも、1P用で、守備側の時だけは、ピッチャーの方からバッターを見た画面になる。うーん、ドップラー効果と密接な関係があるんだな。守備はマニュアルとオート、つまり手動と自動がある。これがまた初心者に親切なんだ。捕球するとき、Bボタンを押すと、ファインプレーをすることがある。ホームランの球を、フェンス際でジャンプして取っちゃったりするんだ。もう、これはオームの法則だよ。また、けん制がリアル。肝心なのは攻撃だね。ところが、残念なことに、球を打つ時のタイミングと球の飛ぶ方向が、少しズレてるような気がする。でも慣れれば平気だからね。いわゆるひとつのフレミング左手の法則だ。その分、豊富なアトラクションが君を楽しませてくれるに違いない。酔っぱらいや、けんかなど。



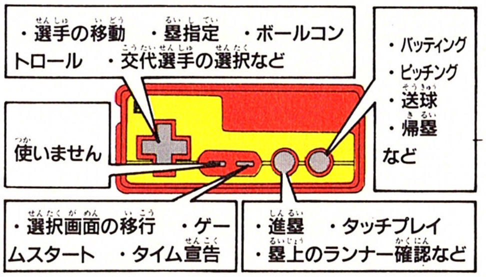
▲投手の動きも、打者のスイングもスムーズ。変化球がよくまがるので、三振を取れるコースも多い。ただ、インコースは、デッドボールの判定が厳しい

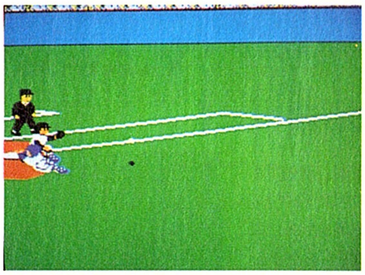


◀ダイヤモンド画面。走力の差がかなり反映される。外野はせまい

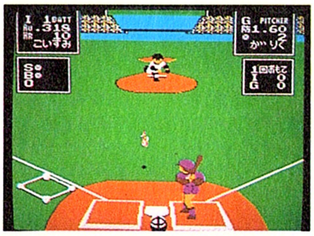


◀いわずと知れた、ホームラン。バックスクリーンに、花火が何発もあがる

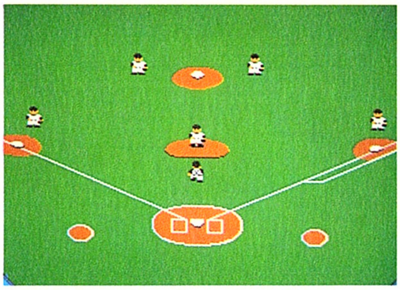




◀けん制画面。うまくウラをかけば、タッチアウトも可能なことだ



▶投手の能力値を増やすと、ファイヤーボールや分裂魔球を投げられるようになる。ファイヤーボールは、相手のバットをへしおってしまうぞ！



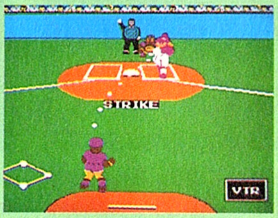
◀Ⓑボタンを3回押すと、キャッチャーがピッチャーをはげましに行くぞ

ななしまさんの、いわゆるひとつの解説

このゲームを盛り上げてくれる最大の要素が、ななしまさんの解説だ。何十種類ものコメントを、代打、ピッチャー交替のときなどに言ってくれる。しかも試合終了後には、勝つ要因となったプレーをVTRでながすのだ。



▲独特の口調、「いわやるひとつの…」僕まで身についてしまった。代打という場面ひとつでも、ビッグアーチを期待したり、落ち着いて欲しいと悟したりする。千変万化の表情を楽しんでちょ。



▶勝負の別れ目となったプレーをVTRで再現する。右の写真はごくみのピッチング。見事三振にしとめた時の興奮がよみがえるね！

カセット/アスキー/7月発売/¥5,800



BEST PLAY PROFESSIONAL BASEBALL

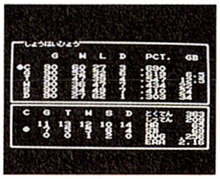
ベストプレープロ野球

ひいきチームの監督になって、思いどおりに選手を動かしてみたい。こんな野球ファンの夢をかなえてくれるのが、このソフト。どんな作戦を立てるかはキミしだい。好きな監督に"なりきりっこ"して楽しもうぜい!

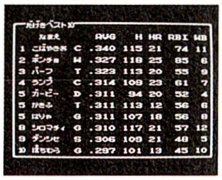
文／北枕　獲

ペナントを争う本格野球SLGの登場だ

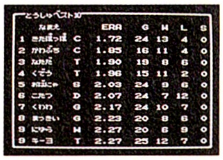
数ある野球ゲームの中で、このゲームはひときわ異彩を放ってる。こいつは野球ゲームのクセに、プレイヤー（このゲームをやってる人間の方ね）が球を打ったり、投げたりがない。打ったり、取ったりはプレイヤー（ゲームの中の選手たちの方）まかせなのだ。じゃ、ボクたちは何をするのかってゆーと、監督をやることになるのだ。このゲームは（原則的に）130試合のペナントレースを戦う。この日程に合わせて、ピッチャーのローテーションを組んだり、ベテランを休ませたりするワケ。試合のときには、作戦を出したり、選手の交代をやるんだ。ホンモノと同じように、打撃十傑・投手十傑があるのもうれしいよな。



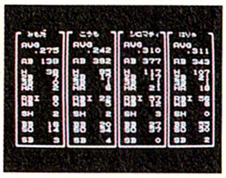
▲これが勝敗表だっ！　見てると闘志がわいてくるぜ



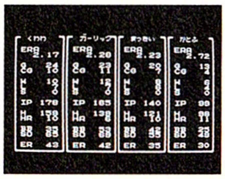
▲目標は、とうぜん三冠王だよな、やっぱ。



▶防御率・勝敗から始まって、自責点・奪三振・被本塁打・完投数までセーブしてくれるんだ



◀選手の打撃成績は十字ボタンの左右でスクロールする。先発オーダーを決める前に確認しよう



▶投手成績。やっぱり左右にスクロールする。防御率を見ながら、ニヤつくのが、また楽しいんだ

選手をしっかり把握しろ!!

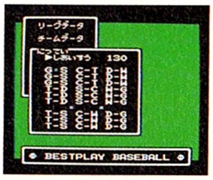
で、監督はまずピッチャーのローテーションを考えなきゃいけない。日程は6連戦して移動日が一日の、一週間単位になる。柱になるピッチャーを決めて、ローテーションをしっかり守ることが大切なのだ。ピッチャーは回復度が決っていて、休めば休むほど体力が回復するので、連投はさけなきゃいけない。若いほど回復度は高いから、登板間隔を短くできる。などなど考えなきゃならないことはたくさんあるぞ。野手も得意なポジションとか、体力、ランナーが得点圏にいるときの信頼度など、考慮しなきゃならないポイントがいっぱいだ。まずは自分のチームにどーゆー選手がいるかを、しっかり把握しよう。



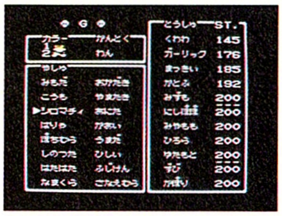
◀ゲーム開始。ここでいろんな設定ができる



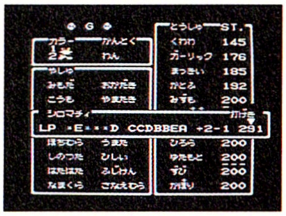
◀チームの選択。6人までゲームに参加可能



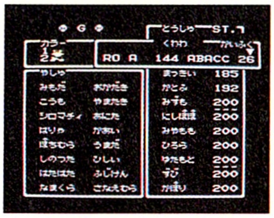
◀最初は少ない試合数を設定した方がいいね



▲選手のデータ画面。それぞれの選手のデータを呼び出し、設定を好なように変えることもできるのだ



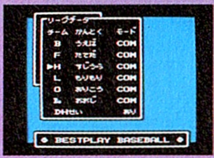
▲野手のデータは、各ポジションにおける守備力、選球眼、実績、スタミナ、打撃指数等、13項目もある



▲投手の場合は、投法、スピード、球質、技術、回復力等、10項目。選手の特徴をしっかり頭に入れよう

PAリーグだってあるんだぞ!

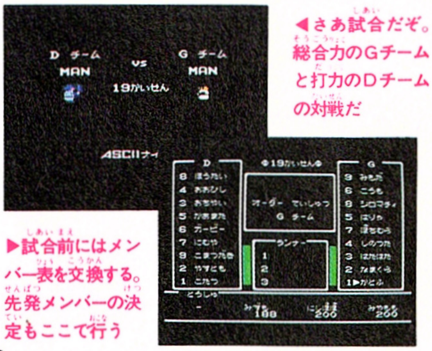
このゲームには2リーグ12球団のデータが入力されてる。そのままゲームを立ち上げると、始まるのはCE（セロリ）リーグなんだ。PA（パセリ）リーグで遊ぶには、セレクトとBボタンを押しながら立ち上げればOKだ。ちなみに、各チームのデータは好きなように設定しなおせるから、自分だけのチーム、自分だけのリーグを作って遊ぶこともできるんだぜ。



▲これがPAリーグ。やっぱ、Lチームが強いのかな

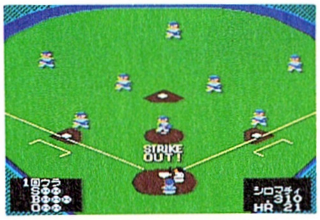
さあ、プレイボールだ!!

試合開始前にしなきゃいけないことは、先発オーダーの決定だ。誰を出すか、打順、ポジション、すべて自分で決定できる。これってうれしいよな。一度決定したオーダーはセーブされるので、次の試合からは、このオーダーが表示されるようになる。調子の悪い選手は交代させるとかは、やんなきゃいけないんだけどね。打順を決めたら、先発ピッチャーを決定するんだ。スタミナを確認して、元気なピッチャーを先発させるようにしよう。メンバー表を交換したら、いよいよゲームの開始だぞ！



◀さあ試合だぞ。総合力のGチームと打力のDチームの対戦だ

▶試合前にはメンバー表を交換する。先発メンバーの決定もここで行う

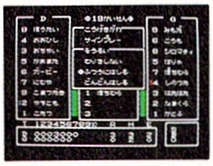


◀Dのエースこたつが、Gの3番シロマティを、空振りの三振にしとめた!!



◀状況によっては、守備位置の変更をすることができる。バックホーム狙いの前進守備、長打警戒のフェンスシフト、中間守備の3パターンが用意されている

▶これが前進守備。3塁走者を内野ゴロで殺すため、あるいは2塁走者を単打で生還させないためのシフト





◀走者が出塁したら、走塁の積極性を設定できる。ノーサインの盗塁だって、やってくれるようになるのだ

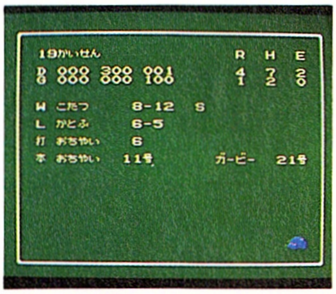
アクションじゃない野球ゲームだって

このゲームにはアクションの要素がまったくない。キミは監督として、選手たちに作戦を出すだけなんだ。作戦は十字ボタンで選手に伝えることになる。

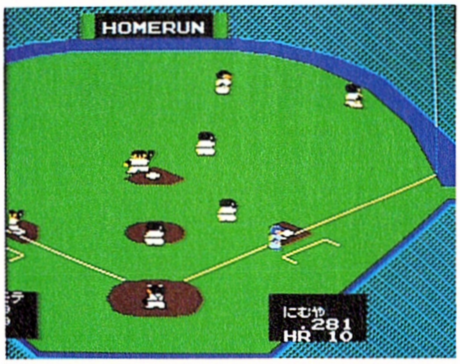
攻撃の場合。バント（送り、セーフティ、どっちもできるぞ）・エンドラン・スクイズ（ランナーが3塁以外にいるときは、バントエンドランになるんだ）・スチール（ランナーが1、2塁の場合は、自動的にダブルスチールになる）の4種類だ。ピッチャーの投球前に十字ボタンで伝達する。また、ウインドを開けば、走塁の積極性の指定と代打・代走を出すことができる。

守備の場合。十字ボタンでピッチャーに指示を出す。使えるのはランナー警戒（スチール・スクイズに備え、直球中心の組立をする）・バッター警戒(コーナーをつく投球をする。打たれにくいけど、四球も増えちゃう）・敬遠・取消（普通の投球にもどす）の4種類。守備位置の指定（前進守備、長打警戒）と選手の交代(ポジションの変更もできるんだぜ)はウインドを開いて行うんだ。

ペナントレースは130試合の長丁場、目先のことにとらわれず、全体のことを考えないと、優勝なんてムリだからね。それにしても、また、徹夜の日々が始まりそうだなぁ…。



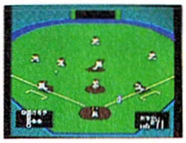
▶試合が終るとこの画面になる。まるでテレビのスポーツニュースを見てるみたい。こーゆーのって好き



▲おおっと、Dチームの7番打者、伏兵にむやのホームランがとびだした!! 下位打者のくせに2割8分1厘の打率、10本のホームランなんて、りっぱじゃないか！ 下位だからってあなどると、こーゆーことになるんだね、注意しなきゃ。まったく、野球ってゲームは何が起きるか分からないよなぁ。そこがまた、楽しいんだけどね

▶自分でプレイしなくてもいいから、フライも安心して見てられる

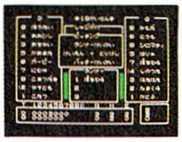




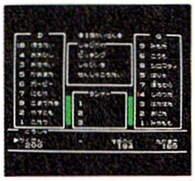
▲クリーンヒットは見てるだけでも気持ちいい



▲サインはウインドを開かなくても送れる



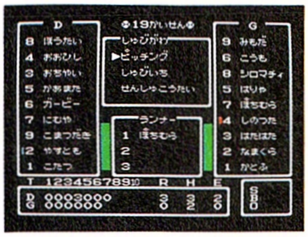
▲敬遠はウエストボールとしても使えるんだ



◀ピッチャー交代はスタミナ確認をしながら



▲攻撃側のウインド。代打だけじゃなく代走も出せるなんてうれP。走者がだれなのか一目瞭然なのもナイスだね



▲選手交代コマンドで守備位置の交換もできる。ライトみもだをレフトに、レフトのぽちむらをライトに、とかね



▶リリーフカーなんて芸が細かい!!

JICC出版局

そして
エクソダスの



惑星ソーサリアの平和な王国ブリタニア。建国200年祭のめでたき日に、それは起こった。恐るべき力によって月の動きが狂わされ、ついに魔物の侵攻が始まったのだ。

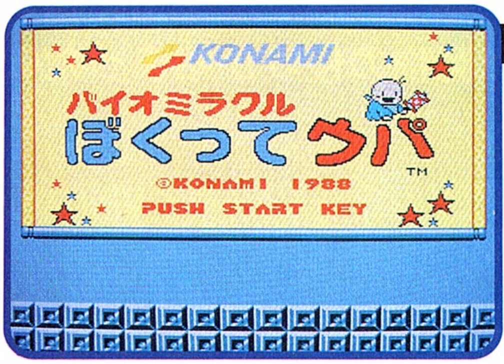
侵攻は始まった



ディスク／コナミ／発売中／¥3300／両面

BIO-MIRACLE UPA

バイオミラクルぼくってウパ

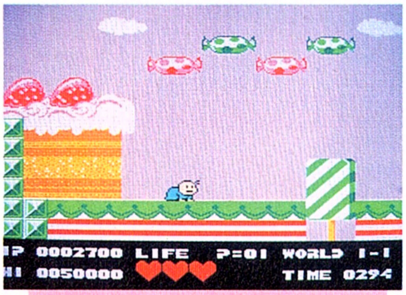


赤ちゃんが主人公なんて、ファミコン初。ユニークな7つの世界を得意のハイハイで大冒険する「ウパ」くん。横スクロールと縦スクロールで構成されてるAG。赤ちゃんが主人公だから簡単だ、と思うのは大間違いだ。

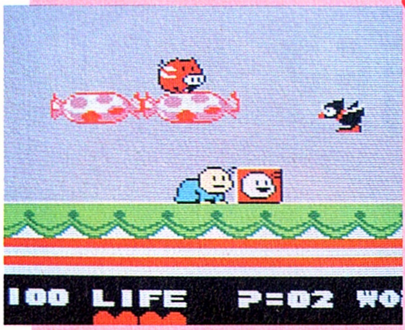
文／スッシー保坂

人々の夢を盗んだ「ザイー」を倒せ!!

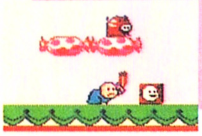
昔々のルアクーヨ王国。王子「ウパ」くんがある日、魔物「ザイー」をとじこめていたツボを割っちゃったからサァ〜大変！　外に出たザイーは、次々と人の夢を盗んでいったのです。しかし、ザイーは赤ちゃんの純心な心には手を出せず、ルアクーヨの赤ちゃんをさらったのです。スーパーベビーのウパくんは、大人の夢と赤ちゃんを取り戻す旅に出ました！



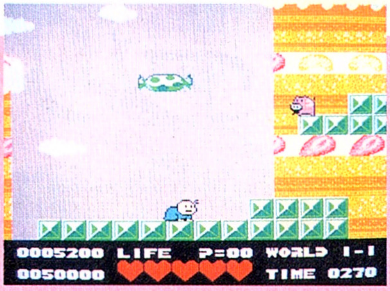
◀ワールド1の1。スイートワールドは、すべてお菓子じゃないですか！



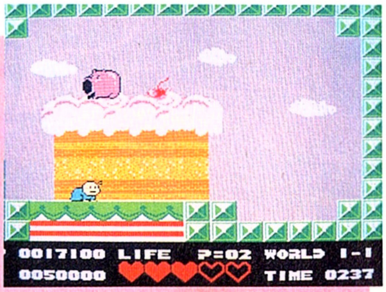
◀すこし進むと、ウパくんがニッコリ笑っているマークが出てくる



◀このマーク"一体なにモン？"とお思いの方。Bボタンを押して、ガラ＝スウォードを使えば、お楽しみアイテムが出てくるのです



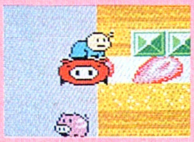
▲ウ〜ン、ジャンプしてものれないヨ〜ォ！　でも、ど〜してものりたい。さぁ、どうしよう！



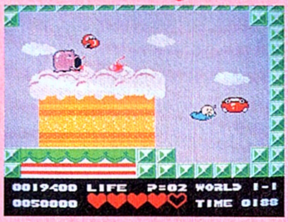
▲ほぼ、各面に1匹ずつボスキャラがいるのですが、さて、どうしたらボスキャラを倒せるのか？



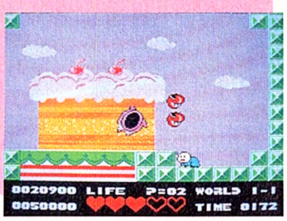
◀そんなときは、Bボタンを押してガラ＝スウォードを使おう。敵が近づいたら、すかさずBボタンを押す…



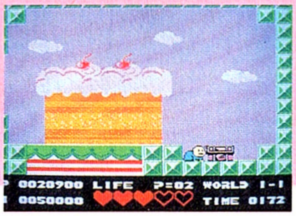
▶すると、敵キャラが風せんみたいにふくらむ。そしたら、すかさず敵キャラの上にのる



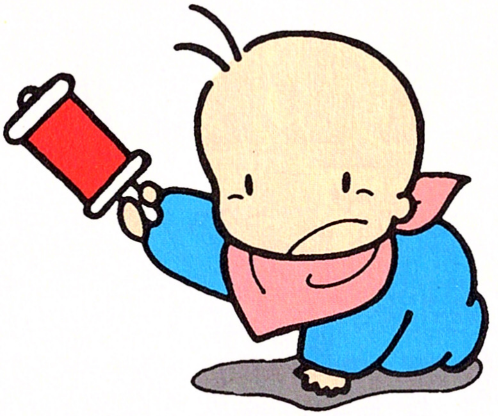
◀ボスキャラがはき出すザコキャラを、ガラ＝スウォードでふくらますのです



▶しっかりふくらんだら、ウパくんを体当たりさせて、ボスキャラに当てるのです



▶ボスキャラを倒すと、どこからともなく宝箱。中には何が入ってるのかな？



ウパくんが、冒険をする世界、一挙に紹介しちゃうぞ!!

WORLD ②

ワールド2は、ベジタブルワールド。いろんな野菜で、できているのです。



▲ワールド2にあるトマトには十分気をつけることです。動いたり、落ちたりとシカケあり

WORLD ③

ツルツルすべる氷の世界、アイスワールド。すっころばないようにしましょう！



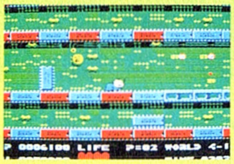
◀3ワールドの2ステージ。この針山を赤ちゃんのウパくんが進むには、あまりにかわいそう



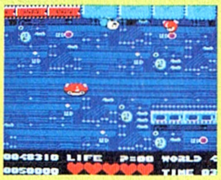
▶3ワールドの3ステージ。ここは珍らしく縦スクロール。高い所には、敵キャラをふくらませればよいのです

WORLD ④

ウゥ〜ン。見ただけで頭がいたくなりそうなほど訳の分からないI・Cワールド。



◀1ステージで、あれ？ 同じ所ばっかり通ってる。という人は、迷路にはまったのです



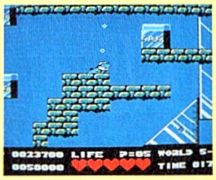
▶"?"よ〜くみると、上下さかさまのステージ2。慣れるまでが大変。下に向ってジャンプするのですぞ！

WORLD ⑤

文房具がモチーフのステーショナリーワールド。忘れていた宿題を想い出します。



◀エンピツキャラのバムペンシーは玉を投げてくる。動くゆかばかりに気をとられると"イタイ"よ！



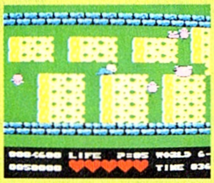
▶時々出てくる水中シーン。気を抜くと、どんどん下に落ちてしまう。水の流れにも気を使うことがポイント

WORLD ⑥

牛乳や、チーズ、バターのでてくる乳製品のミルキーワールド。



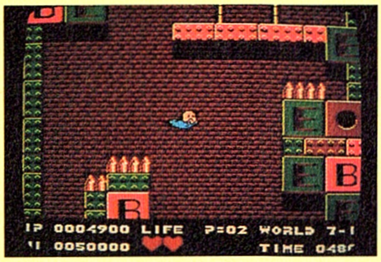
◀あらあら、まめにジャンプしてないとバターの中に没んでしまいます。チーズの裏側にも敵が…



▶チーズをかいくぐって進むウパくんは、とってもかわいい。いたる所にアイテムも隠されています

WORLD ⑦

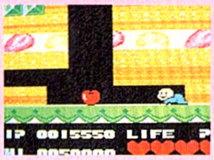
ウパくんの冒険、最後の世界"ミラクルキャッスル"つみきの城だぞ！



▲下から上への縦スクロールはよくあるけど、上から下へなんて珍らしいね

お楽しみアイテム

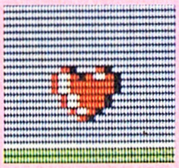
ウパくんの笑顔マークの横で、ガラースウォードを使ってアイテムを出すのは、もうお分かり？ さて、一体どんなアイテムが隠されているか紹介しましょう！ 時々、スカもでますけどね。



◀チーズやケーキの中をまるで泳ぐようにして進むステージには、隠しアイテムがいっぱい。ウパくんが通ったあとに出現するのです



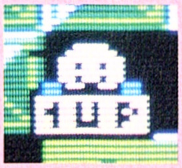
◀点数がふえるぞ！



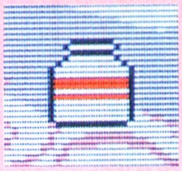
◀ハートが1つふえる



◀一定時間無敵になる



◀ウパが一人ふえる



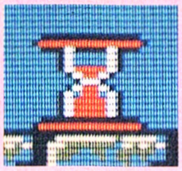
◀空のハートが満タンに



◀空のハート1つ補給



◀画面中の敵が全滅する



◀一定時間敵が動かない

カセット／UPL／5月27日発売／¥5300／1M+64KSRAM

NINJA-KUN



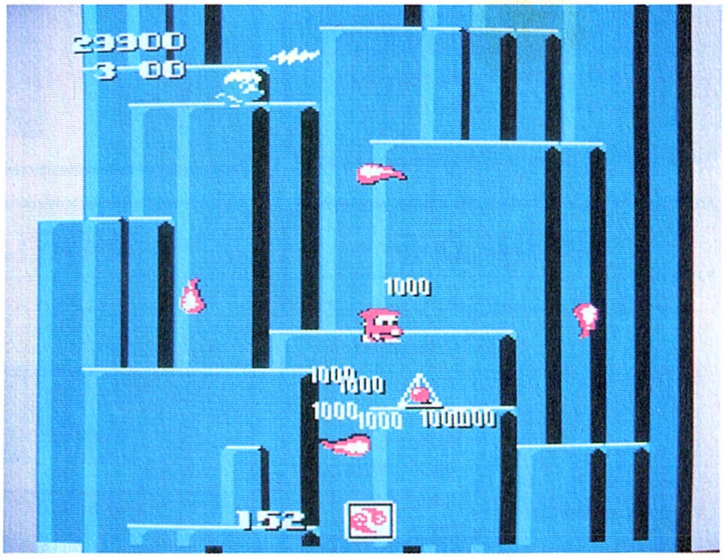
忍者くん 阿修羅ノ章

忍者くんというゲームがあったのを、キミは覚えているでしょうか。別に忘れててもかまいませんけど、実はその続編といえるソフトが発売されることになりました。ゲームセンターですでにおなじみの阿修羅ノ章です。

文／田尻智

超マニアックアクションゲームに挑戦だ

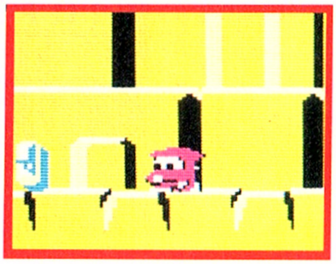
ゲームセンターには、昨年からすでに登場していたゲームだから遊んだことのあるひともいるだろう。僕も前作の忍者くんを、ゲームセンターとファミコンで、けっこう遊んだんだ。でも、阿修羅ノ章は難しいゲームだぞ。フツーのひとには、なかなかマネできないテクを、割と早いラウンドから使わなければならないし、敵の中に当たってもいいヤツと当たっちゃいけないヤツが混在している。当たってもいい敵だと思ってうかつに近づくと、いきなり手裏剣やカミナリを投げてきてやられることもしばしばだ。だから遊んでいるとストレスがたまってくる。でも、ストレスがたまる分、越えられなかった面をクリアーできたりすると、すごく嬉しくなるんだよね。かわいいキャラクターがいっぱいでてくるのに、中身は厳しい。厳しいけど、それだけ壁を越えたときの喜こびもデカイ。ですからこのゲーム、せっかちなひとや、飽きっぽいひとには、とても薦められないけど、アクションゲームが心から好きなひと、マゾヒスティックなひと、マニアのひとには、自信を持ってお薦めします。

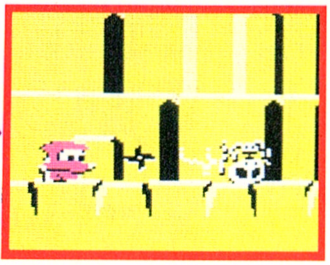


あそび方をマスターしよう！

気合を入れてスタートボタンを押したら、3つのコースからひとつを選んで、冒険に出掛けよう。主人公は愛くるしいマスクが魅力の忍者くん。彼を操って、行く手をはばむ敵を片っ端からやっつけよう。武器は忍者の定番アイテム手裏剣だ。さらにボーナスステージをクリアーすれば、知らないおじさんから新しい武器（アイテム）ももらえるぞ。冒険の最後に待ち受けているのは、最大最強の敵アシュラだ。アシュラに出会うまでは、天国が地獄にみえるほどのつらい試練が、鬼のようにあるけど、くじけないでがんばろう！

▶敵を手裏剣でやっつけよう。敵の残した巻物は、集めておくとボーナス点になるぞ！





◀一度やっつけた敵を画面下に消える前にもう一度撃つ。すると千点ボーナスだ！

数々の登場キャラクターたち

クロコ

手裏剣をシュッシュッと撃つ

カミナリコゾー

カミナリを横に発射する。腹立つぜ

ガイコツ

刃をビュンビュン投げてくるんだ！

カブキ

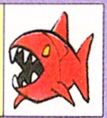
なぜかエクトプラズムを吐く。ひぇ

タコ

忍者くんにしつこく吸い着いてくる

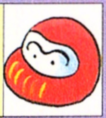
ミジンコ

フワフワ浮いてるだけ。でもデカイ

ピラニア

忍者くんに喰らいついてくるよ！

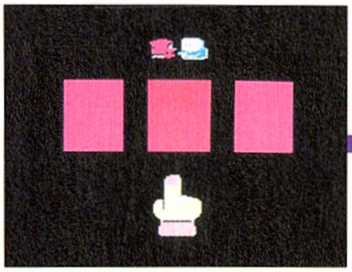
クモ

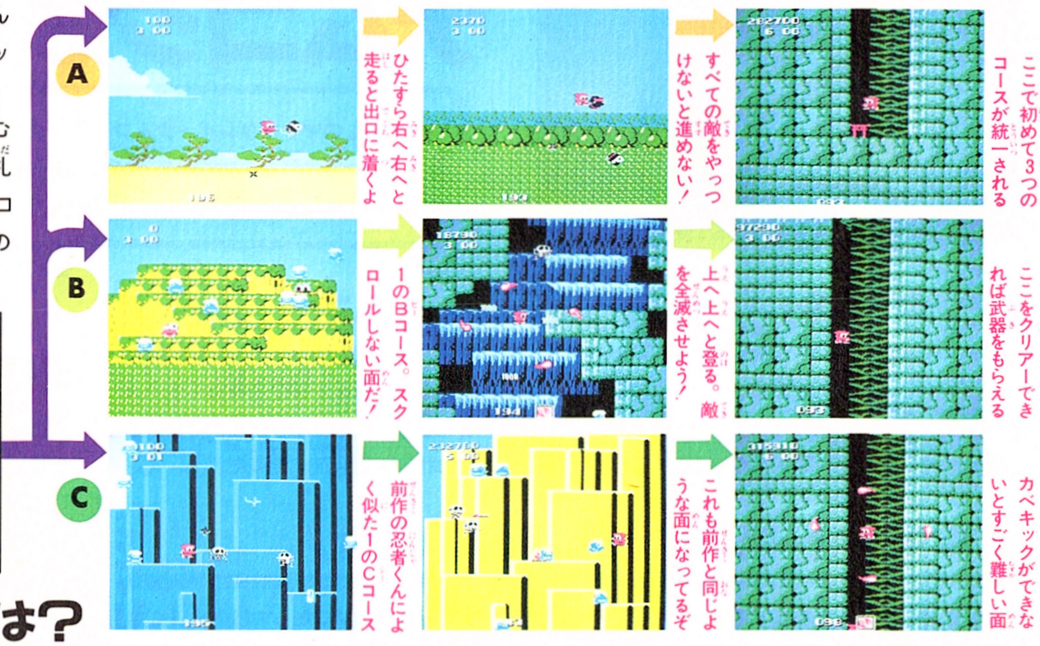
忍者くんを見ると突進してくるよ

ダルマ

忍者くんを踏み潰そうと跳ねまわる

3つのコースからひとつ選んでスタート

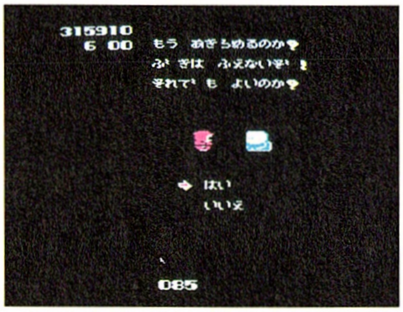
スタートボタンを押すと、忍者くんは唐突に花札をやっている。「コラッガキがかけごとなどやっちゃイカン」と怒ってはいけない。彼は自分の進むべきコースを決めているんだ。左の札からA・B・Cの3コース。僕はCコースが一番やさしいと思うけど、そのときの気分で適当に選んでいいよ。





パワーアップとは？

なぜかはやりのパワーアップ。テレビゲームはパワーアップしなければ始まらないと思ってるのだろうか。このゲームでも、パワーアップアイテムは5種類。しかも、そのうち3種類は、ある決められた面で、超マニアックな高等テク・カベキックをやりまくってクリアーしないと手に入らない。ゲームがうまくならないとパワーアップする資格はないという仕掛けなんだ。しかもミスをすると「もうあきらめるのか？」とたしなめられる……。



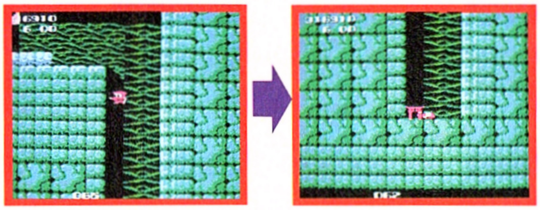
▲あのねー、そんなこと言われてもね、わたしだって一生懸命やってんですよ、これでも。モーッ！

マーク	武器名	その効果
	手裏剣	一番始めは、これしか使えない。飛ぶ距離には限界があるからね。
	バクダン	なかなか強力な武器だ。まとめて敵を倒せて、破壊力も大きいぞ。
	追尾手裏剣	いわばブーメランのようなもの。連射が効かないのが難点かな？
	火炎の術	これが一番たのもしい。火炎がぐるぐる回って、周囲の敵を焼く！
	パワーアップキャラクター	一定時間だけ火炎の術を使えるようになるというありがたいモノ。

おぼえようテクニック

カベキック

高い所へ登るには、このテクがどうしても必要になる。やり方は、忍者くんを壁に向かってジャンプさせて、ジャンプ中に忍者くんの進んでいる方向と逆に十字ボタンを押しながらジャンプさせるんだ。言うのは簡単だけど、やるのは難しいんだぞ！

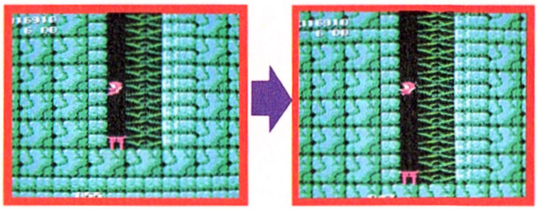


▶こうやってうまくいけば万々歳だけどねー

◀失敗して落ちると悲しくて夜も寝れないよ

しがみつき

どーしてもカベキックができないひとは、代用テク・しがみつきを使って壁を地道によじ登る。忍者くんをジャンプさせて、進んでる方向に十字ボタンを押したままにしてると壁にはりつく。そこでAボタンを押しまくると。本当少しずつよじ登るぞ。



▶しがみついたら一心不乱にボタンを叩け！

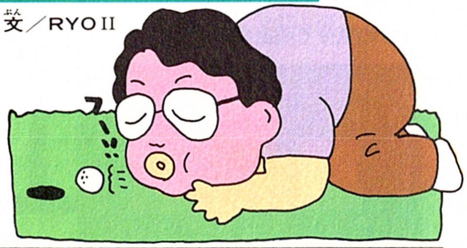
◀あーくたびれた。でもこれしか登ってない



ナムコクラシック

まぼろしのマッチプレイ・ナムコクラシックの出場権を得るために、賞金王をかけた熾烈な全30戦の長帳場がスタートする。高低差のついたトリッキーかつ本格派の24ホールに挑むのだ！

文／RYOⅡ

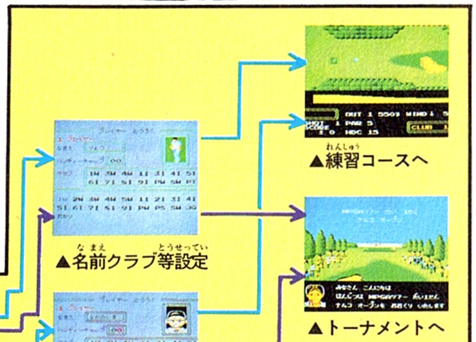


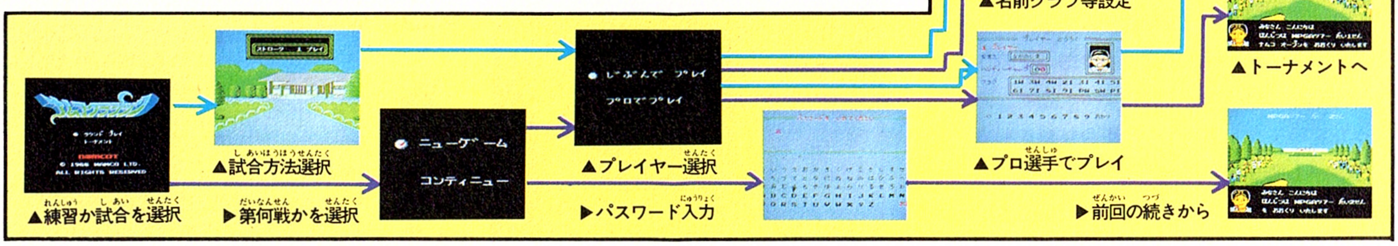
ここまできた！ゴルフゲームのシミュレート度

4メガゲームの最初がゴルフだってのは何か象徴的だよね。容量増えた分、コースに高低差が出て、下り坂でボールが転がって思わぬ飛距離が出たりなんて喜びも新たにシミュレートされることになったわけだ。ほかにも新趣向が加わって賞金王に挑戦だ！

まずモードの選択から始めよう！

下の表はコースへ出るまでのモードの流れだ。まず練習モードのラウンドプレイと賞金王を争うトーナメントモードの選択から始まる。最初はラウンドプレイで1ラウンドコース確認してみよう。プロだって試合前日にはコース確認をするのだから。ラウンドプレイでは4人までのストロークプレイと2人のマッチプレイが選択可能なのでお友だちとどうぞ。



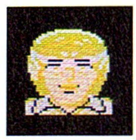


これが世界の個性派トッププロ11人のプロフィールだ！

トーナメントでプレイヤーにプロを選ぶと、ここで紹介した11人のほかにニューフェイスのなむこ選手が登場するからね。


ミラクル　あかき
◀グリーン100ヤード以内世界一でミラクルショットを連発するワザ師


でかけるときは にたら～す
◀メジャータイトル獲得No.1のゴルフ界の帝王。攻撃的ドライバーが魅力


しろいサメ　いえ～すまん
◀コントロールに難はあるが飛ばし屋でテクニシャンの派手なヤツだ


サイボーグ　なかのしま
◀ショットの正確さはピカイチ。手堅いゴルフでスコアを伸ばしてくる


きんにくの　ぼぱい
◀若手プレイヤーの注目株で、頭にコップを乗せてショットができる


へびーきゅう これすてろる
◀怪力からスーパーショットをビンビン飛ばす。テクニックがほしい


にちようは　ありやこ
◀女性ながらテクニックとショットの正確さは男子顔負けのすごい女性


とばしやの　ジャンボ
◀ダイナミックなプレイでガンガン飛ばしてくる。が、安定感に欠ける？


にしのどん すきっぱら
◀ちょっとお年で飛距離はないがテクニック、正確さはトップクラスだ


テクニックの　あんた～
◀プレイは地味だが、安定したショットでスコアを伸ばしてくる実力派


ジャストミート　くい～ん
◀飛ばし屋ではないが小ワザに冴え、着実にスコアメイクしてくるタイプ



コースの特徴を頭にたたきこめ！

このコースはボールの落とし場所によって、攻めかたが違ってくる。下の写真のように落ちたボールの場所によってこ～んなにもライが違う。だから、コースの地形を頭に入れてどこへ落とせばいいか、次のショットを考えたショットを心がけなければいけないのだ。

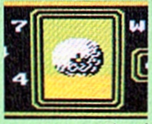
▲ショットシーンは３Ｄ画面に切り変わる。このスイングのフォームもなかなか本格派していて、けっこう参考になったりするかもしれないのだ。正面に木がある場合は、この３Ｄ画面でも一応確認して木の上を越すか下を抜くか考えてショットしたほうがいいかもしれない

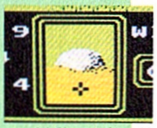

▲フェアウェイのいいライだ

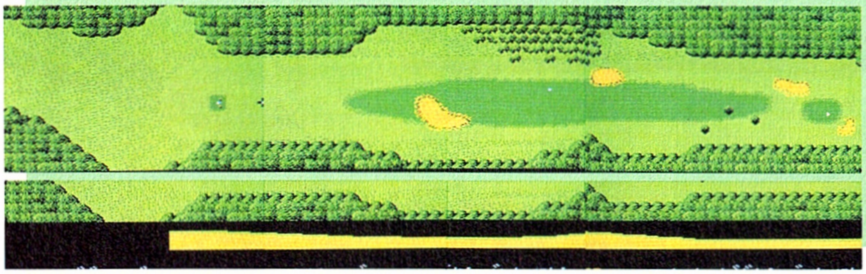

▲浅いラフだがこの位なら問題なし

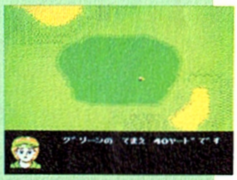

▲深いラフで使用クラブも限定される


▲林の中だ。脱出することを考えよう


▲バンカーの中。打ち込み位置が問題


▲完全な目玉。砂の中に打ち込め


◀オープニングホールのアウト１番だ。横スクロールのコースなので、グリーンが狭く両サイドＯＢのホールが多い。だからスコアメイクには、正確なショットが要求されるのだ

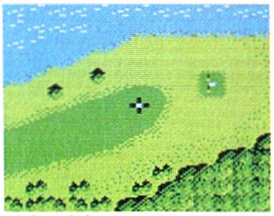

▶グリーンを狙うショットの時はグリーン周辺を拡大して、地形をよく確認するんだ

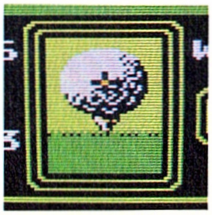

◀そしてグリーンは受けているか、芝目はどうか、2段グリーンかなども調べておこう

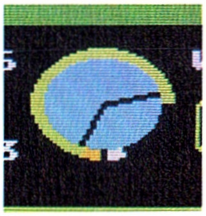
地形と風を計算して打つ方向を決めよう

ショットするにはまずコースを見る。次に風向きと風力を調べて打つ方向とクラブを設定しよう。たとえば200ヤード先が海なのにドライバーでフルショットする人はいないよね。向かい風なら低いドライブボールを打ってランで飛距離をかせぐとか、しっかりした計算の上でショットしないと思わぬ落とし穴に陥る羽目になってしまうぞ。


◀風力はフルスイングだと思ったほど影響は受けない


◀✚マークを動かす角度はプレイヤーによって違う


◀ボールをヒットする場所。✚マークを右に動かせばドロー（右曲）が左に移動させればフェイド（左曲）がかかる


◀スイングインジケーターの赤で打てば高い球、黒でノーマル、白だと低い球を打ち出すことができるのだ

賞金王をみごと獲得してナムコクラシックへ出場だ



▶ホンモノのトーナメントに比べると1桁少ない気もするけれど、高額賞金であることに間違いはない

トーナメント数は全部で30試合あるから、ほぼ１年間のツアー競技に匹敵する。このツアーで好成績を上げて賞金をガッポガッポ稼いで、賞金ランキングの２位以内に入るのがまず最初の難関といえる。そのためには各試合コンスタントにいい成績を収めることが重要なのだ。となるとスコアはおのずとアンダーパーが要求されるというシビアな世界。しかし、ゴルフは体力だけのスポーツではない。昨年、賞金王争いでロングヒッターの尾崎がガリガリのデビッドに負けたことが体力だけでないことを如実に物語っている。頭を使わないとだめなのだ。それからここだけのスペシャルルールでホールインワンの賞金もランキング対象になるから、一発ピンをデッドに狙っていこうじゃないか。

 ※このゲームはシャープＣＩには対応していません。

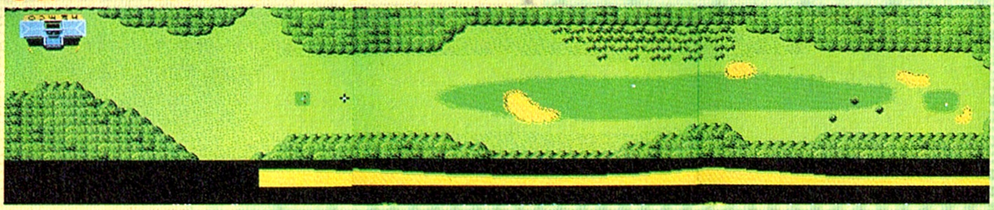
これがナムコオープン第1戦18ホールの全景だ

30試合のトーナメントに登場するコースは全部で24ホール。この中から18ホールが選ばれてトーナメントが行なわれることになる。そこで、今回はナムコオープン第1戦の全コースを公開してしまうわけだが、アウトはわりとオーソドックスな作りでスコアメイクしやすくなっている。が、インのほうはトリッキーなコースが多く攻めかたを間違えると、大きくスコアを崩す可能性を秘めている。

そしてショットする前には必ずキャディーに残りヤード数を聞いてクラブ選択をするようにしよう。

アウト (OUT)

❶番ホール 550ヤード パー5



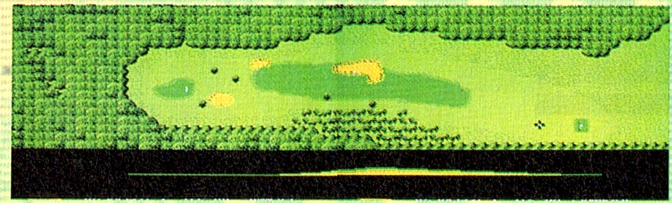
▲まっすぐのグリーンだから、クロスバンカーに気をつけてドライバーでひっぱたけ

❷番ホール 150ヤード パー3



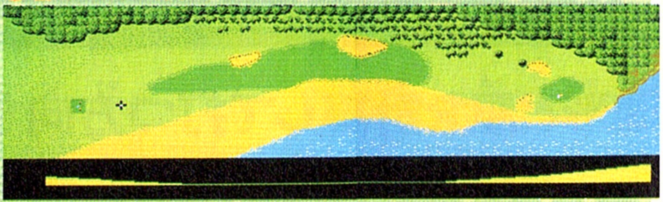
▲グリーンをデッドに攻める？左から回す？

❸番ホール 380ヤード パー4



▲ドライバーでフルショットすれば右クロスバンカーをオーバーできる。木に注意

❹番ホール 430ヤード パー4



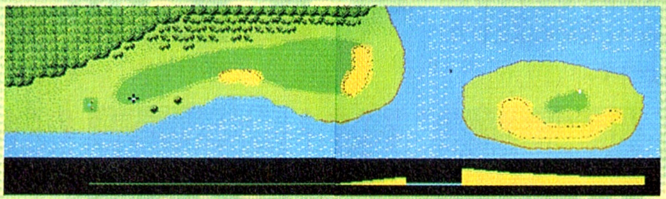
▲フェアウェイを外すと2打目が難しくなるのでティーショットは慎重に狙うんだ

ホールインワン!!



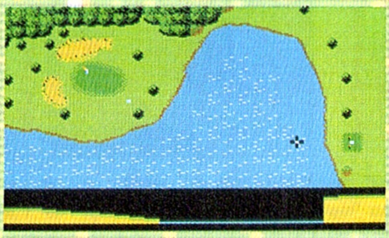
◀クラブ選択さえ間違わなければ海は怖くない。問題は打ち出す角度だ。ホールインワン賞金百万円がついているぞ

❺番ホール 420ヤード パー4

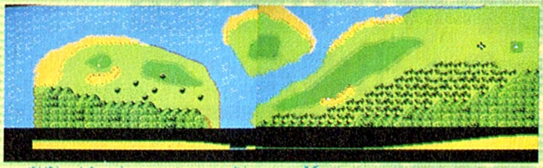


▲ドライバーを使うとバンカーか海へ入ってしまう。バンカー手前へ落とすように

❻番ホール 170ヤード パー3

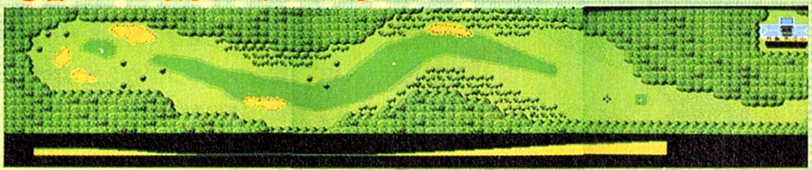


❼番ホール 460ヤード パー4



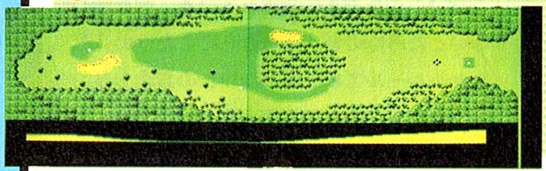
▲前方の島へ打って2オンを狙うか、刻んで3オン1パットにするか迷うところだ

❽番ホール 570ヤード パー5



▲左ドッグレッグなので左の林越えを狙ってドライバーでショートカットして2オン狙いにかけろ

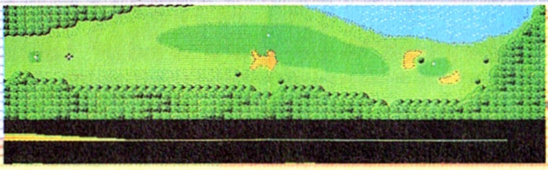
❾番ホール 440ヤード パー4



▲安全策で左狙い。追い風なら林越えのショットも夢じゃない

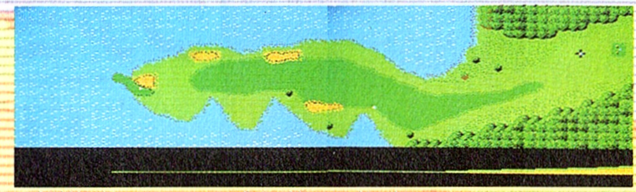
イン (IN)

⑩番ホール 450ヤード パー4



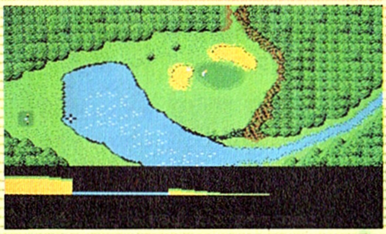
◀右クロスバンカーを避けたショットを！

⑪番ホール 460ヤード パー5



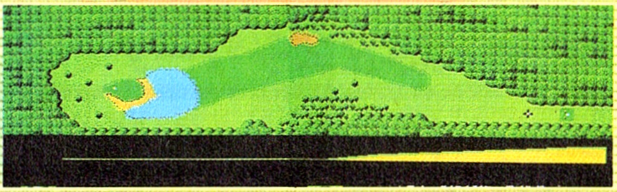
▲左右海に囲まれている。2打目が大きいと海へ入ってしまう

⑫番ホール 160ヤード パー3



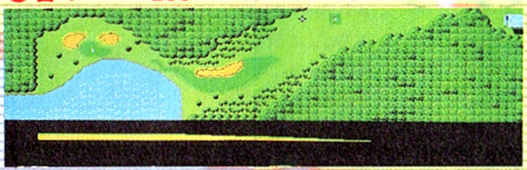
◀賞金百万円がかかったショートホール。ここは比較的ショットしやすいホールだ

⑬番ホール 430ヤード パー4



▶クロスバンカーを避けてティーショット。バックスピンで攻めよう

⑭番ホール 280ヤード パー4



▲右の林を越えてミドルホールでのワンオンを実現させよう。

キャディー



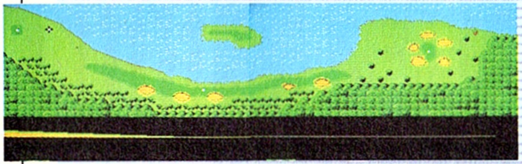
▲残り距離は必ず聞こう

⑮番ホール 180ヤード パー3



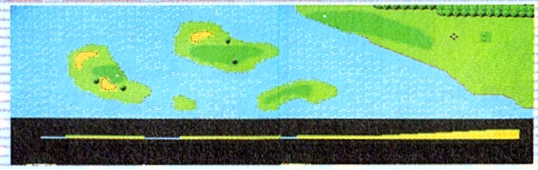
▲眼前に崖の広がる距離のあるショートホールといえる

⑯番ホール 480ヤード パー4



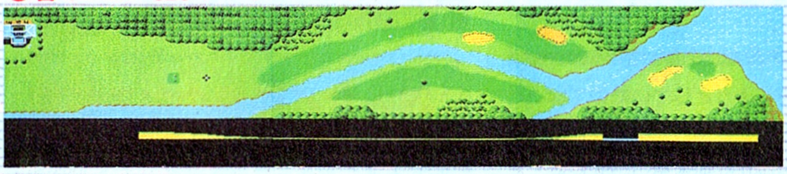
◀島に乗せるか、左へ打っていくか、スコアを確認して決めよう

⑰番ホール 440ヤード パー4



◀安全策の左狙い？それとも小島へは2オン狙いでいくか？

⑱番ホール 620ヤード パー5



◀川をはさんで右へ打つか、左へ打っていくかで運命が変わる



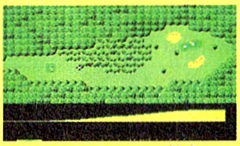
▲ホールアウトは握手で



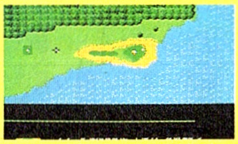
▲スコア表、まだまだだな

こんなホールもでてくるぞ

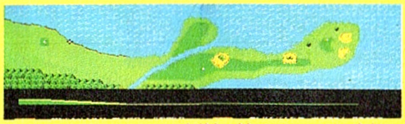
トーナメント30試合は、ナムコオープン第1戦で紹介した18ホールに加えて、ここに紹介する6ホールを加えた24ホールの中から18ホールが選ばれて各試合のコースが作られているんだ。



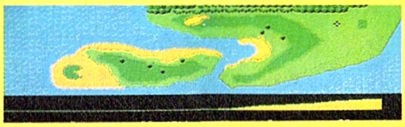
▲180ヤード・パー3打上げ



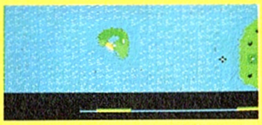
▲140ヤード・パー3短距離



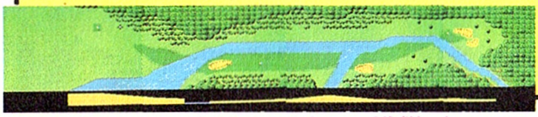
▲430ヤード・パー4、中央の川とバンカーに注意



▲420ヤード・パー4、川越えをする？しない！



▲160ヤード・パー4海越え



▲580ヤード・パー5、右を狙うか左へ打つかで攻略法が変わるぞ

ディスク／任天堂／発売中／¥2600／両面

FAMI-COM DETECTIVE CLUB



ファミコン探偵倶楽部（前編）

『新・鬼ヶ島』に続くディスク2枚組アドベンチャー第2弾である。前作とはうって変って今回はサスペンス・ホラーもの。しかも主人公の少年が記憶喪失というAVG久々の長編大作はレレレのおじさんもマッ青!!

文／プロフェッサー来宮

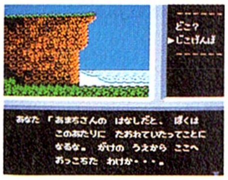
目が覚めればミステリー！



主人公の少年が男に助けられる。気が付いてみれば少年の記憶は全く喪失されていた。という非常にショッキングな場面からゲームは始まる。デッドゾーンのプロローグを彷彿させる「ファミコン探偵倶楽部」のこの設定はタダものではない気配がいっぱいなのだ。



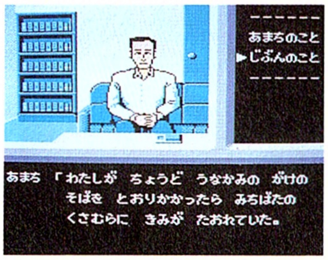
◀ストーリーはのっけからミステリアスだ。なんと主人公は記憶喪失で過去のことを何も覚えてなかった



▶助けた天知の話によるとこの海上の崖から少年は落ちて気を失ったらしい。とりあえず現場を調査だ

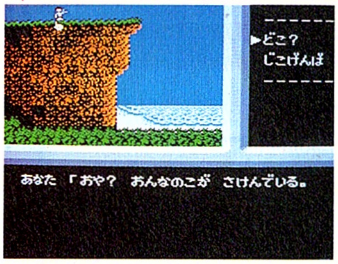
最初の男の名は天地だった!!

少年を助けたその男は天地と名のった。天地が海上の崖のそばをちょうど通りかかった時に、少年が道端の草むらの中に倒れていたという。どうやら崖の上から少年は落ちたようなのだ。どうやら加害者がいるようだ。



◀少年は海上の崖の下で、ちょうどそばを通りかかったこの天知という男に助けられた。一見すれば親切な人のようだが、いったい天知は敵なのか？ 味方なのか？

海上の崖であゆみと出会う



◀天知の言っていた海上の崖を調べていると、突然どこからか女の子の声が聞こえてくる。崖の上に移動すると女の子が



◀崖の上で出会った女の子は実は同じ探偵事務所のあゆみだった。とりあえず事務所に移動して詳しい話を聞こう！

▶あゆみの話によると、少年は何かの調査の件で海上の崖の上で誰かと会うことになっていたということなのだが!?



少年が自殺をしようとしていたのでないとすれば、もちろん突き落した犯人がいるはずである。しかし少年は何も思い出せない。とりあえず天知が言う「海上の崖」の現場に行けば何か思い出せるかもしれない、というわけで少年は海上の崖へ。現場にやってきて耳を澄ませば、波の音以外に誰かの呼ぶ声がする。崖の上で女の子が手を振っているではないか？とりあえずナンパ……いや崖の上に登ってみよう。女の子は実に少年の知りあいだった。女の子の話によると、どうやら少年は探偵だったらしい。何かの事件を調査しているうちに、あの海上の崖で誰かと会うことになっていたということなのだ。

何となく愛嬌のある駅員

▶明神駅の駅員は呼ばないと話してくれない。でもこの駅員意外と物知りでいろんな情報を教えてくれる





◀とりあえず明神村についていろんなことを聞いてみよう。村に住む人のことは駅員がよく知っている

明神駅には一見して愛嬌のありそうな駅員がいる。綾城家の場所を教えてくれたり、結構役に立つ情報をくれそうだ。（少なくとも「オホーツクに消ゆ」の駅員よりは使えそう）また何故か駅にはもの知りの人がいて村についての情報を教えてくれる。

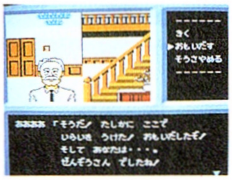
執事の善蔵は捜査の依頼人だった!!



◀少年は探偵事務所にある机の上から一枚のメモを手に入れる。このメモには「明神村」と「綾城」の2つのキーワードが



◀「綾城」というキーワードは綾城家のことだった。綾城家に行ってみると捜査の依頼人である善蔵に会える



▶ここで始めて少年は少しずつ記憶を取り戻し始める。捜査が進行するにつれて、記憶がよみがえるという仕組みだ

少年は「明神村・綾城」と書いてあるメモを事務所で見つけ、その2つのキーワードを手がかりを頼りに捜査を開始した。明神駅の駅員から綾城家のことを聞き出し、そこに行ってみると、日本有数の資産家である綾城家の執事らしき男が出迎えてくれる。執事の名前は善蔵といい、どうやら少年はその善蔵から「ある事件」の調査の依頼を受けていたらしいのだ。その「ある事件」というのは、綾城一族が同族経営する綾城商事の会長である綾城キクが心不全ということで死亡したことに関することなのだ。このキクの死は単なる病死ではないと善蔵は言う。このあと綾城一族内部で権力争いに絡んだドロドロした背景が次から次へと明らかになってゆく。

恐怖 死人甦り伝説

▶神楽寺の住職に会うためには、綾城キクの墓をいろいろ調べればよい。すると源信が…





◀源信の話を聞くと、綾城家の先祖には何か深く謎めいた事件があるように思えてならないのだが。いったい…

綾城キクは明神村の神楽寺に埋葬されていた。少年が神楽寺に行ってみると、寺には源信という坊主がいた。そして少年は源信から明神村に代々伝えられてきた「死人甦り伝説」(ゾンビじゃ～、サンゲリアじゃ～!!)という恐ろしい!?伝説を聞かされる。綾城家の財産を狙う者を、先祖が甦り呪い殺してしまうというものであるが、果してどうなるのか？

熊田医院ではあずさに会える!!

▶善蔵に言われるがままに、熊田医院に行ってみれば、ちょうどカゼで来院していた長女のあずさに会える



死んだキクの主治医は熊田だった。とりあえず熊田医院に行ってみよう。するとたまたま綾城家の分家筋の長女にあたるあずさが来院していた。キクは遺言を親戚に公開した直後に死亡したのだが、あずさもその親戚の一人である。しかしあずさからはこれといって重要なことは何も聞き出すことはできない。



◀綾城キクは心不全で死んだことになっている。キクの死体を最初に発見したのはお手伝いの茜であるらしい



▶明神駅には駅員以外にも村人が出現することがある。村人からも重要な情報が得られる

お手伝いの茜が見た人間とは？



◀綾城家のお手伝いである茜は、キクの死体を発見した最初の人物だった。綾城家の中では一番信用してよさそうな人に見えるのだが!?



◀茜に会うためには、明神駅に行って駅員に茜のことを聞き出さなければいけない。明神駅には常に立寄ることだ



▶茜と善蔵の3人で話していると突然電話が（AVGの醍醐味と言えよう）。これはあるキーワードになっている

神楽寺の源信から恐ろしい伝説を聞かされて、恐怖におののいていると、綾城家にお手伝いの茜が帰ってくる。茜はキクの死亡を最初に確認した人物なのだが、その茜が実は重要な事実を握っていた。キクの遺言公開の日に庭でアキラを見かけたというのだ。しかもそのアキラは失踪中である。さらにその時綾城家の電話が鳴る。善蔵がいない間に…。

完治の証言によると…

綾城キクは綾城一族の本家筋である。分家筋には長男の完治、長女のあずさ、次男の次郎がいる。アキラは完治の息子である。この各々が権力争いしているわけだが、完治の話によると、キクの遺言公開でもう一人の「相続人」が明らかになっている。その人物は20年前に姿を消しているのだが…。



◀分家筋の長男である完治に遺言の話を聞くと意外な事実が判明する。それは綾城の本家筋にあたる正統な後継者がどこかにいるということだ!!

カセット／スクウェア／5月13日発売／¥5900／2M＋64K RAM／バッテリーバックアップ機能付

DEEP DUNGEON III



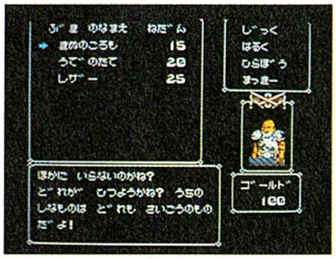
ディープダンジョンIII 勇士への旅

さあて、いよいよ発売も間近にせまってきたディープダンジョンIII。今回はヒューマの街、地下街はもちろん、ナント塔の1F〜6Fまで、洞窟のB1・2Fをドーンと紹介しちゃうのだ！

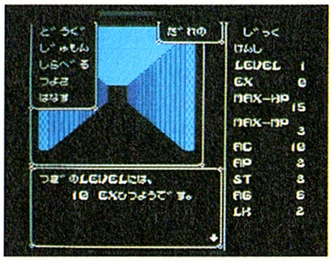
文／ニョクマム古橋

旅の始まりのキャラクターデータを公開しちゃおう！

スタート時点のマイキャラはヒジョーに弱い。このまんま地下街に入っていったら、すぐにヤラレちまう。旅に出るときは必ず武器屋へ寄って装備をそろえなきゃね。最初の持ち金は100G。ま、妥当なところでは、全員にきぬのころもを着せて、剣士に手おの、狩人にダート、僧侶にこんぼう、魔法使いに短剣ってところ。これで93Gね。後半になるほどお金は大切なポイント。おつりの7Gは貯金ね。

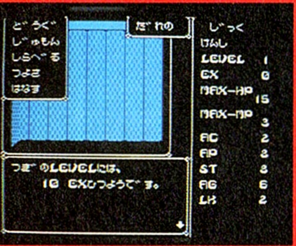


◀えー、例えば剣士に"きぬのころも"を着せてやると……



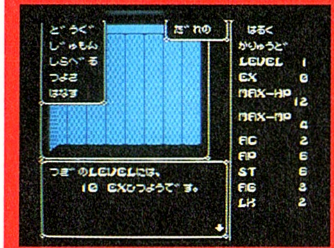
◀AC(＝防御力)が2から10へと5倍もアップするんだぜ！

剣士(主人公)



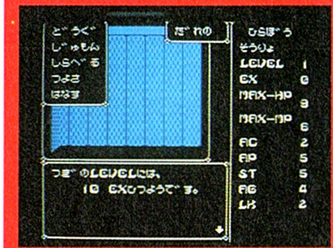
剣士は魔法を使えない。だけど、HP、攻撃力、体力では4人中トップのデータを持ってる。成長していくときの、データの上がり具合も、ほかのメンバーとは一線を画する。とにかく頼しいヤツだ。

狩人



覚えは悪いながらも僧侶系の魔法なら使える。素早さではメンバー中最高。攻撃力、体力ともに剣士に次ぐデータを持ってるから、前線で大いに活躍してくれる。飛び道具だって扱えるしね。

僧侶



僧侶系の魔法だったら、本家本元のコイツにオマカセ。戦いはそれほど得意じゃないけど、いざというときには戦列に加えられないこともない。ただ、素早さは、最初の時点ではちょっと欠ける。

魔法使い



攻撃力も体力もないし、装備だって重いものはつけられない。だけどMPは最高値のデータを持ってる。中盤からは攻撃用の魔法をドンドン覚えて敵をバシバシとノックアウトしていってくれるぞ！

敵キャラ完全データ

塔から先の敵キャラは、地下街の魔物たちとは比較にならないくらいの強者ぞろい。魔法も積極的にかけてくるから、その対策も練っておかなきゃイカンわけよ。特にマヒの呪文パラライズには、リムーブ・ヒールの呪文を覚えるまで、最初のうちはソルンのみで対抗しなくちゃね。必ず1個は必要よ。



リザードマン			
		SA	HP½で逃げる
		SD	——
		IT	フレイル
LV	8	AG	50
HP	50	LK	12
MP	30	GD	21
AP	95	EX	47
AC	60		

トカゲの戦士。運がよければ倒したあとにフレイルを落としてくぞ



とうのへいしI〜III			
		SA	HP½で逃げる
		SD	——
		IT	プレート
LV	6〜11	AG	25〜60
HP	31〜73	LK	12〜22
MP	20〜50	GD	13〜29
AP	60〜130	EX	10〜46
AC	60〜130		

タイプは3つある。ともに攻撃、防御力ともにバランスとれた強敵



ハーピー			
		SA	毒を使う
		SD	——
		IT	サークレット
LV	12	AG	160
HP	100	LK	30
MP	50	GD	39
AP	120	EX	53
AC	120		

なにしろすばしっこい。塔の階段付近で待ち伏せしてる事が多い



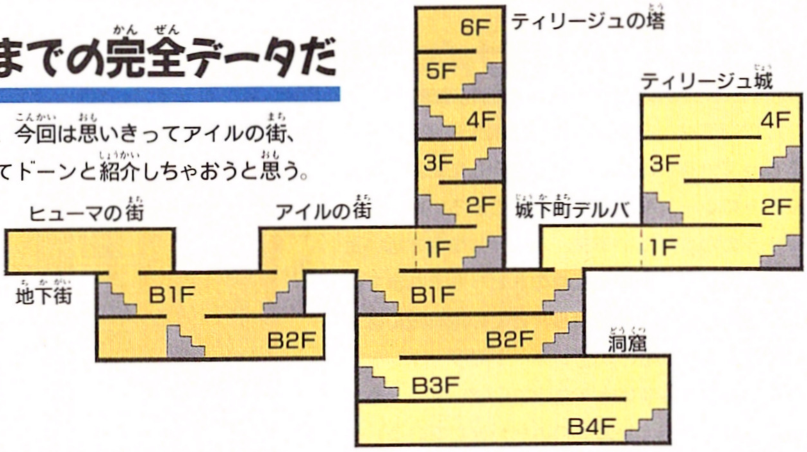
デスアイ			
		SA	B・C・H・J・K
		SD	スリープが効かない
		IT	スルムのみ
LV	12	AG	70
HP	150	LK	24
MP	120	GD	—
AP	50	EX	36
AC	60		

魔法の得意な眼球の化け物。アンデッド用の魔法でこっちも対抗ね

SA＝攻撃の特徴／SD＝防御の特徴／IT＝持ってるアイテム／LV＝レベル／HP＝ヒットポイント／MP＝マジックポイント／AP＝攻撃力／AC＝防御力／AG＝素早さ／LK＝幸運度／GD＝ゴールド／EX＝経験値

今回はアイルの街から洞窟B2Fまでの完全データだ

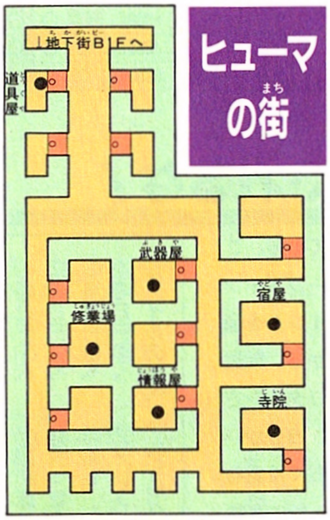
前回はヒューマの街と地下街B1・2Fを探索したよね。で、今回は思いきってアイルの街、ティリージュの塔1～6F、そして洞窟のB1・2Fをまとめてドーンと紹介しちゃおうと思う。なにしろ、塔から先はこれまでの敵とは比較にならないぐらいの強者ぞろい。ダンジョンも先へ進めば進むほど複雑になっていく。ここに列挙したマップを頭にたたき込んで、効率よく戦っていかないと、レベルを上げることさえままならないぞ。塔の6Fには主もいるから注意してね。



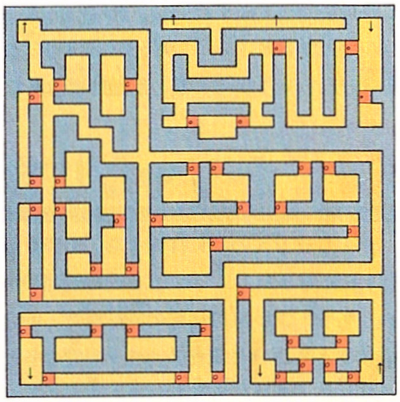
まずは練習、ヒューマの街と地下街B1F、B2F

地下街B1・2Fではとりあえずやらなきゃならないことが2つある。まず1つがB2Fにいる衛兵を倒して牢屋のカギを獲りもどすこと。そしてもう1つがそのカギを使って捕われ人を助け出し、そのうちの1人から退魔の鈴をもらうことだ。それには、地下街B1Fで経験を積んでレベルを上げ、同時にお金もためてアイルの街で装備をそろえていかなきゃならないわけね。で、牢屋のカギが手に入れば、B1Fからこのカギを使ってアイルの街まで行けて、序章部分はクリアってことになる。B1Fの北東部分は、塔で〝めのうのカギ〟ってやつを捜し出し、B2Fの北東部分のトビラを開けて行くのだよ。

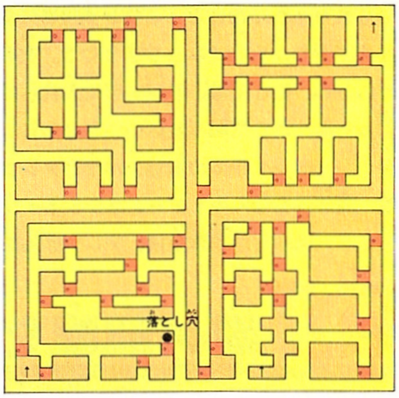
ヒューマの街



地下街B1F

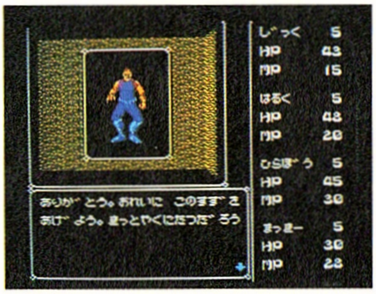


地下街B2F





◀地下街B2Fにいる衛兵を倒して、牢屋のカギを獲りもどそう



◀で、そのカギを使って捕われ人を助け出し、退魔の鈴をもらう

	しのばんけん	バブーンI・II	バンパイア	セントールI・II	ジャイアント
					
SA	O	B	C・H・J・K・N	B・C・H	HP½で逃げる
SD	—	—	スリープが効かない	—	—
IT	—	—	サークレット	—	—
LV	13	15	17	15	16
HP	110	130	120	150	150
MP	40	80	90	80	90
AP	150	120	130	40～140	155
AC	70	90	80	100	70
AG	120	130	190	110	40
LK	26	26	30	26	28
GD	27	38	51	44	42
EX	44	53	87	74	63
	攻撃力がメチャ強い。さらに炎攻撃でパーティー全員にダメージを	猿の怪物。タイプは2種類。ともに動きが素早く、十分注意が必要	多くの魔法を使う。倒したあと、サークレットを落としてくことも	古代ギリシア時代の半獣半人。高級なヤツは魔法を使うから要注意	攻撃力ではバーザスを凌ぐ。短期決戦で早いとこかたずけちまおう

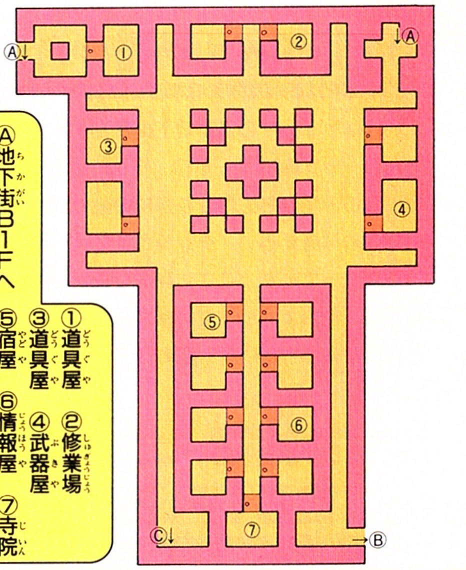
SA欄の略語／B＝シールド(ダメージを軽くする)・C＝レストア(HPの回復)・H＝パラライズ(マヒさせる)・J＝ボム(火の玉攻撃)・K＝スリープ(眠らせる)・N＝レジスト(魔法への抵抗力を高める)

アイルの街 強力な武器や防具を買いまくろう！

この街には、さすがに強力な武器やアイテムがそろっている。ただし、右で紹介した武器・防具リストのルーンソードと、うろこよろいは、ディリージの塔６Ｆにいる主、バーザスを倒さないと出現しないし、洞窟の入口のトビラもそれまでは開かないけどね。それから、ここの道具屋にはマヒ回復のスルムのみ、テレポートのサークレットが売ってる。後者はとても壊れやすいから（ちなみにしろきのこ、ソルンのみもたまに壊れる）少し多めに買っておくといい。死者復活は寺院。レベルが上がると１人につき500Ｇ、1000Ｇと高額を要求されちゃうから、ま、無理は禁物だね。

武器・防具リスト

	アイテム	お金	剣	狩	僧	魔
武器	短刀	100G	○	○	○	×
	アーバレスト	300G	×	○	×	×
	モール	200G	○	×	○	×
	スピアー	250G	○	×	×	×
	フレイル	1000G	○	×	○	×
	ルーンソード	6000G	○	×	×	×
防具	木のたて	80G	○	×	○	×
	鉄のたて	160G	○	×	○	×
	くさりよろい	300G	○	○	○	×
	スプリント	500G	○	○	○	×
	バンデッド	2000G	○	○	○	×
	プレート	4000G	○	○	○	×
	うろこよろい	5000G	○	○	×	×

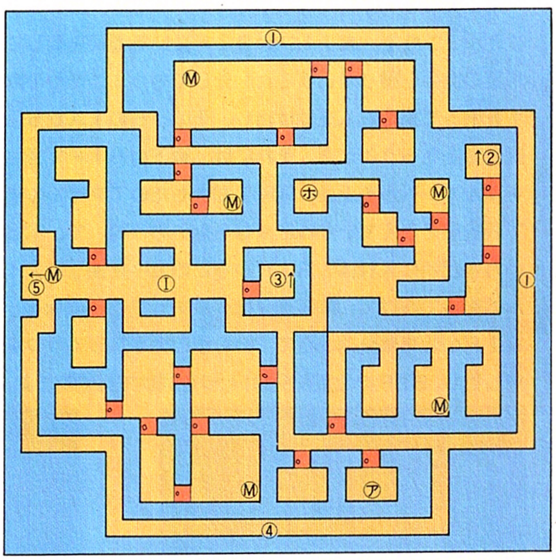


①道具屋　②修業場
③道具屋　④武器屋
⑤宿屋　⑥情報屋
⑦寺院
Ⓐ地下街B1Fへ
Ⓑ塔1Fへ
Ⓒ洞窟B1Fへ

塔1F トリックにまどわされるな！

ディリージュの塔には様々な"カラクリ"が仕掛けてある。この１Ｆにも２つ。１つは北と南の通路の塔２Ｆへのワープポイント。もう１つが東の通路の回転床だ。前者は、そのポイントを通過するとＢＧＭと背景のカラーが変わるからすぐにわかる。問題は後者ね。そこを通過すると、床がクルッと回転してＵターンさせられちゃうんだけど、これが気付きにくいんだ。で、自分がいる場所がわからなくなっちまうわけ。右のマップでよおく確認ね。それから、ここでは、手鏡を手に入れられる。メッセージに耳を傾ければ、どこを調べればいいかわかるはずだ。また、サブキャラクターもレベル６の僧侶、ホセとアレフがいるから捜してみよう。魔法はともにキュアー、サンシャイン、アンチドーテの３つ。アイテムはホセは攻撃重視、アレフは防御重視でそろえているぞ。

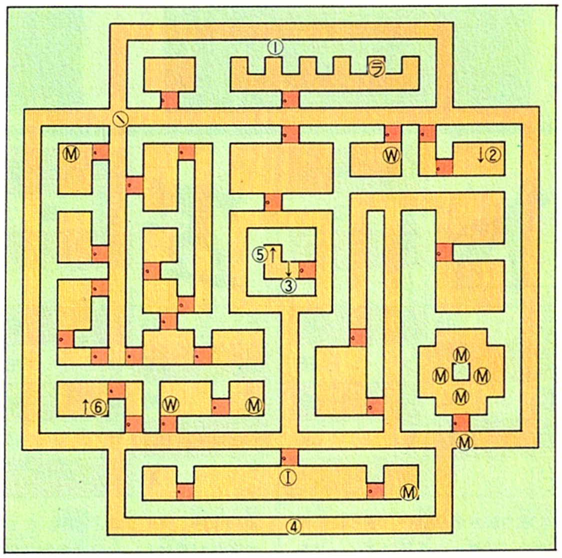
①塔2F①へ
②塔2F②へ
③塔2F③へ
④塔2F④へ
⑤アイルの街へ
⊘回転床
Ⓜメッセージを聞ける
㋭ホセ
㋐アレフ
Ⓘ"しらべる"で手鏡

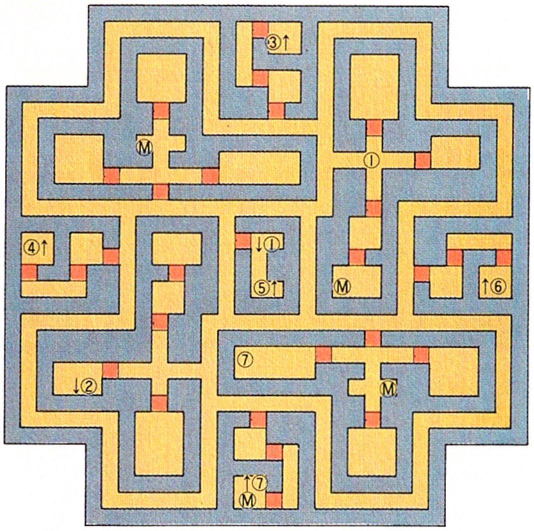


塔2F 標の部屋を捜し出そう

ここには、カラクリがもう１つある。回転トビラだ。そのトビラを開けて入ったとたん、マイキャラの向きが180度回転して、今入ってきたトビラの方向を向いちまうんだ。別のトビラだと思って開けて入ってみると、同じ場所にもどっちゃうわけ。ま、画面がパッパッと変わるから、すぐに判断できるけどね。メッセージは、魔物のボスに関する情報が"標の部屋"で聞ける。"光"と"闇"がキーワードになってるのだよ。さらにだ。アイテムのブーメラン、サブキャラクターの僧侶ランゼルもここで捜せる。ブーメランは、狩人の強力な武器になるし、ランゼルはレベル７で、キュアー、サンシャイン、シールド、アンチドーテの４つの魔法を使いこなせる。アイテムもスプリント、木の盾、モール、くさのつゆとしろきのこを２つずつ、スルムのみを持ってるぞ。

①塔1F①より
②塔1F②へ
③塔1F③へ
④塔1F④より
⑤塔3F①へ
⑥塔3F②へ
Ⓦ向きが逆になる
Ⓘブーメラン
㋶ランゼル

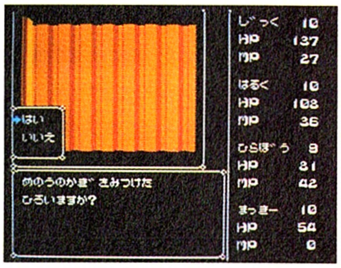




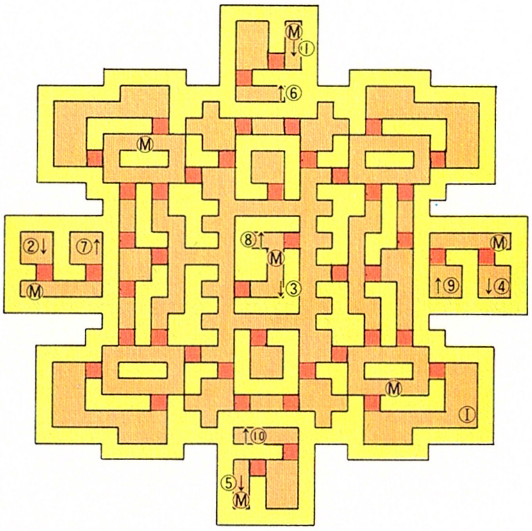
塔3F めのうのカギを捜せ

①塔2F⑤へ
②塔2F⑥へ
③塔4F①へ
④塔4F②へ
⑤塔4F③へ
⑥塔4F④へ
⑦塔4F⑤へ
Ⓘめのうのカギ
Ⓚクリス

これまで牢屋のカギで開かなかったトビラ（アイルの街の洞窟へ通じてるトビラは別）は、ぜんぶ“めのうのカギ”で開けられる。で、そのカギがこの塔の3Fにあるんだ。どこにあるかの情報は4Fで確認ね。このフロアのサブキャラクターはレベル7の狩人クリス。魔法はキュアー。アイテムはスプリント、アーバレスト、くさのつゆ2つといったところを持っているぞ。



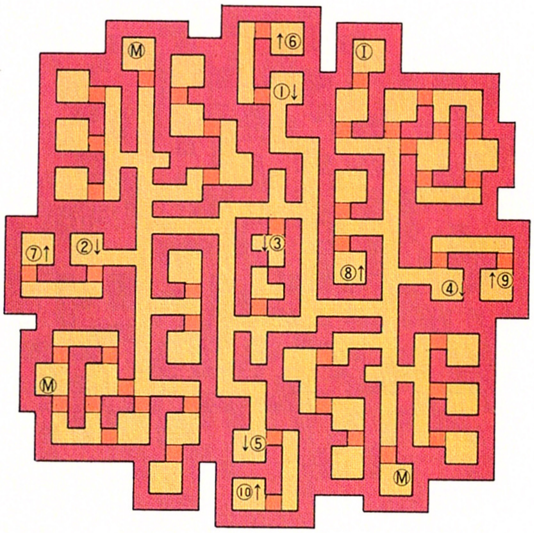
▶“めのうのカギ”に関する情報は塔の4Fで聞けるぞ。メッセージの意味をよおく考えれば、必ず捜し当てられるハズ。なんたってこれがなけりゃ先へ進まないからね



塔4F 重要メッセージを聞き逃すな

①塔3F③へ
②塔3F④へ
③塔3F⑤へ
④塔3F⑥へ
⑤塔3F⑦へ
⑥塔5F①へ
⑦塔5F②へ
⑧塔5F③へ
⑨塔5F④へ
⑩塔5F⑤へ
Ⓘぎんのつえ

めのうのカギの情報で、このアイテムを捜し出したら、まずは地下街B2Fの最北東へ行こう。そしてそこのトビラをこのカギで開け、ハシゴを使って地下街B1Fの北東部分を探索するんだ。すると、石板がみつかるハズ。で、この塔の4Fにもどってきてメッセージを集めると、石板がもうひとつあって、この2つをあわせると“セレムの星”っていう封印になるってことがわかるんだな。そういえば、塔の3Fで、魔物をとじこめていた封印がとかれた、とかいう情報もあったよね。こいつぁー、何か関係ありそうだぜ！　ほかにも“この世界を作った魔物”の情報も仕入れられる。塔4Fは有力情報が目白押し。絶対、聞き逃がしちゃダメだぞ。そうそう、それにここでは魔法使いの武器“ぎんのつえ”も手に入る。死の番犬っていう強敵を倒せれば、の話だけどね。



塔5F どこから6Fへ行くかそれが問題なのね

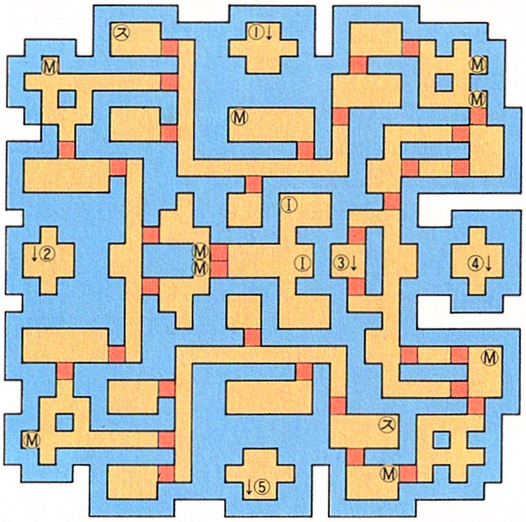
①塔4F⑥へ
②塔4F⑦へ
③塔4F⑧へ
④塔4F⑨へ
⑤塔4F⑩へ
⑥塔6F①へ
⑦塔6F②へ
⑧塔6F③へ
⑨塔6F④へ
⑩塔6F⑤へ
Ⓘだんびら

情報から整理していこう。まずは、“この世界を作った魔物”のネタ。どうやら、この魔物、城の主のことを指すらしい。そして塔4Fの情報を考え合わせると、その魔物を倒すには、“命が入った剣”が必要だってこともわかる。こりゃ後半のキーポイントになりそうだから、覚えとかなきゃね。で、お次の情報は、アイテムネタ。剣士の武器、“だんびら”のありかを指し示しているんだけど、“反対側”っていうのがどこのことなのかをまずは考える必要があるぞ。そして“だんびら”を手に入れたら、いよいよ塔の最上階、主のバーザスのいる6Fへ突入だ！　だけどね、6Fに上がる5つのハシゴのうち、バーザスのもとへ行けるのは1つだけ。たった1つだけなんだ。このハシゴをみつけられない限り、いつまでたってもゲームは進展しないのだよ。

塔6F 塔の主バーザスと対戦だ

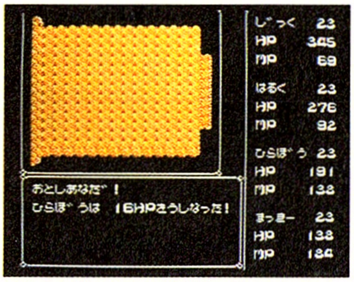
さあ、いよいよ塔の6F、中盤の折り返し地点までたどりついたぞ。だけど、ここまでくると、塔の強力な魔物たちが総力をあげて、パーティーに襲いかかってくる。レベルが15までいっていないときは、念のためにくさのつゆを大量に仕入れておこう。ま、僧侶と狩人がキュアーとレストアの魔法をそれぞれ覚えていれば、なんとかなると思うけどね。ただ、ここらあたりまでこれるということは、レベルもかなり上がってるハズ。それだけに仲間が死んだときの復活代金もメチャ高いわけよ。ここは、少し回り道をしてでも、安全にクリアしたいところだね。この塔6Fのサブキャラクターは、レベル14の狩人スホーン。魔法はキュアーとシールド。アイテムはバンデッド、アーバレスト、くさのつゆとしろきのこを2つずつ持ってるぞ。

①塔5F⑥へ　⑤塔5F⑩へ
②塔5F⑦へ　①光のたま
③塔5F⑧へ　⑪悪魔のマント
④塔5F⑨へ　㋜スホーン



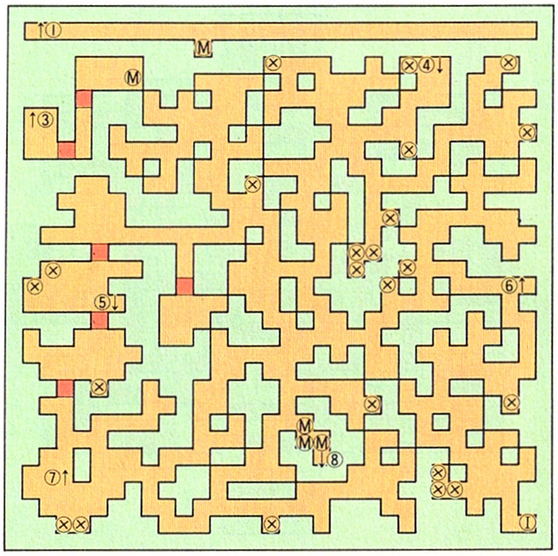
洞窟B1F 無数の落とし穴に気をつけろ！

塔の主、バーザスを倒すと、アイルの街の洞窟へ通じているトビラが開く(カギは必要ないのだよ)。で、蹴破って躍り込むと、ジャイアント、セントールといった魔物がバシバシ襲いかかってくるんだ。それにここには落とし穴がいたるところに仕掛けられているから、ちょっとでも迷うと生きては帰れなくなっちまうぜ。まずは、アイテムのサンシールドをみつけて、こっちの攻撃力を高めておくことだね。



▲落とし穴にハマるとHPが減っちゃうのね

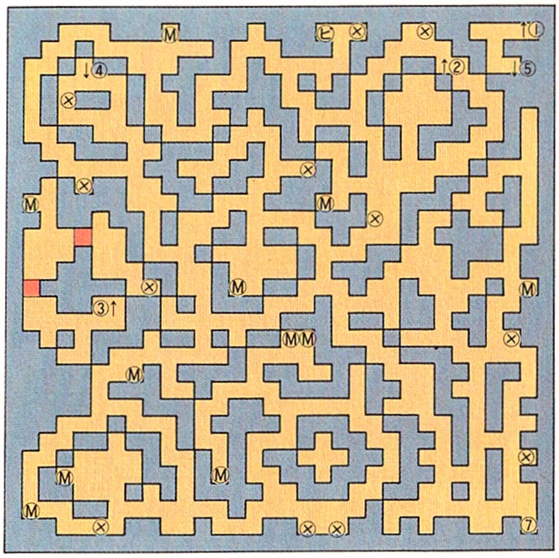
①城下街デルバへ　⑥アイルの街へ
②洞窟B2F①へ　⑦アイルの街へ
③城下街デルバへ　⑧洞窟B3F①へ（なわ
④洞窟B2F②へ　ばしご使用）
⑤洞窟B2F③へ　⊗落とし穴
①サンシールド



洞窟B2F そしてダンジョンはますます複雑になっていく

洞窟は地下2Fまでくると、メチャ複雑になってくる。あいかわらず、落とし穴はアチコチにあるし、こりゃヒジョーにハードだぞ。サークレットを少し多めに（コレ、すぐに壊れちゃうからね）用意しておいて、迷っちまったときに活用しようね。それから、ダンジョンをさまよっていると、やたらと"赤い水"とか"白い水"をすすめられる。ま、ノドがかわいていたら飲んでみるのもいいかもしれない。飲んだあとの責任は持てない(！)けどね。サブキャラクターはレベル15の僧侶、クージェとビルマン。ともに魔法はキュアー、サンシャイン、アンチドーテ、シールド、レストア、リムーブ、アッシド、アーマーの8種。アイテムは、クージェがバンデッド、うでの盾、フレイル、くさのつゆを2つ、しろきのこにスルムのみ。ビルマンは武器がモールであとは同じね。

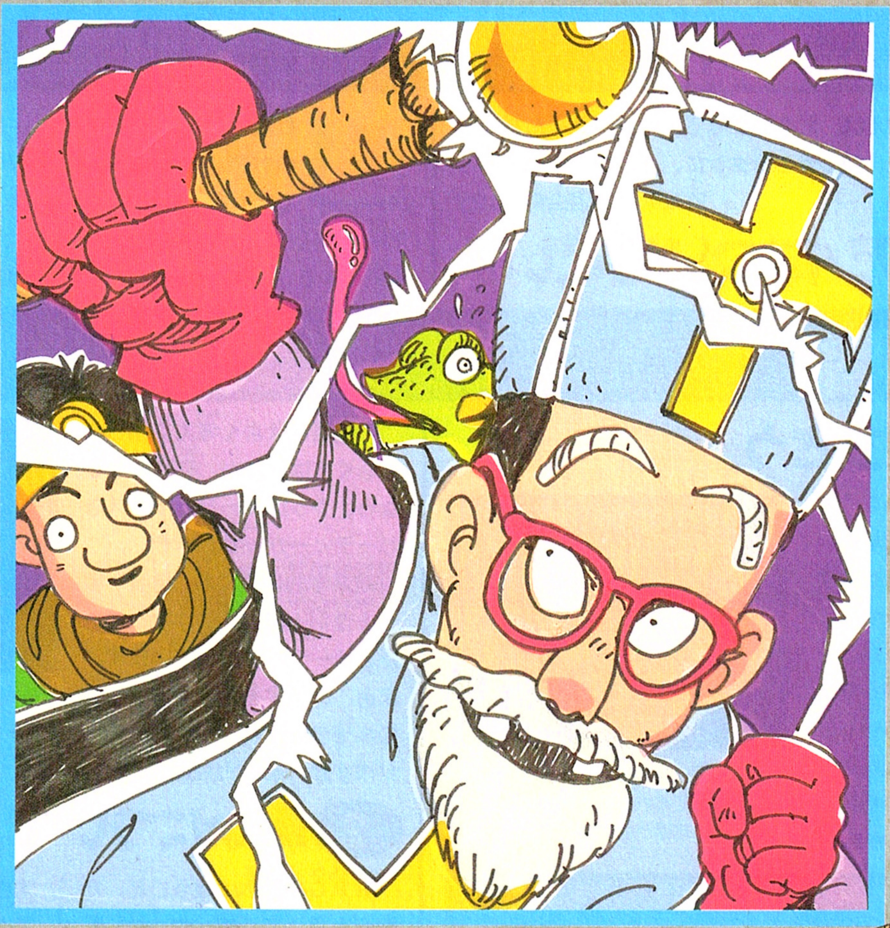
①洞窟B1F②へ　⑤洞窟B3F③へ
②洞窟B1F④へ　㋗クージェ
③洞窟B1F⑤へ　㋪ビルマン
④洞窟B3F②へ　①手紙

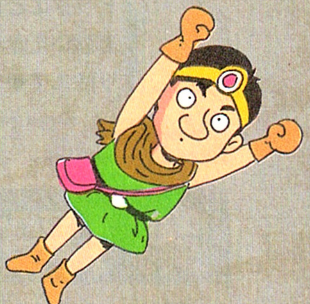


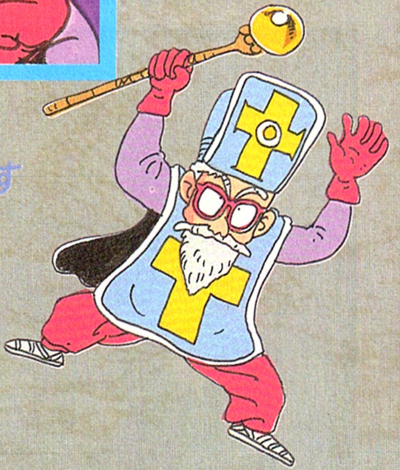
THE FAMI-COM, TECHNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1988 Vol.10







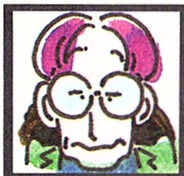
テク道場は悩める読者の相談室
親切丁寧をモットーに誠意をこめてお答えします



ドラクエと言えばこの人／　亀仙人松っちゃんを教官に迎え
必本公認ドラクエⅢ教習所がついに開講!!
1年振りの必勝テク道場ドラクエスペシャルだ／

寝てもさめても頭の中はドラクエⅢ一色／　そんなドラクエ中毒者に敬意をこめて送ります。あなたはもうドラクエⅢなしでは生きられない!?

ドラクエのことならまかせなさい！



ドラゴンクエストIII

GAMER/亀仙人松っちゃん

車の免許をとろうと思いたち、仕事の合い間をぬっての教習所通い。んなワケで、今回のテク道場は教習所っぽくなってしまったぞい。それにしても、免許がとれるのはいつになることやら…。

Q ドラクエと言えば、たよりになるのは松っちゃんだけ！ お願いだから、初心者のワタシに、基本から手とり足とり教えて♥
群馬県・平沼由貴(18歳)

だまってワシについてこい！

A 相変わらず、女の子のお願いには弱いのであった、なんか、1年前も同じコト言ってたよーな気もするが、まっいーか。とゆーワケで、初めての方でも安心！ ドラクエIII講座の始まりじゃ。弟子のベクトル山田を引きつれて、パーティープレイで指導しちゃうぞ！

第1段階

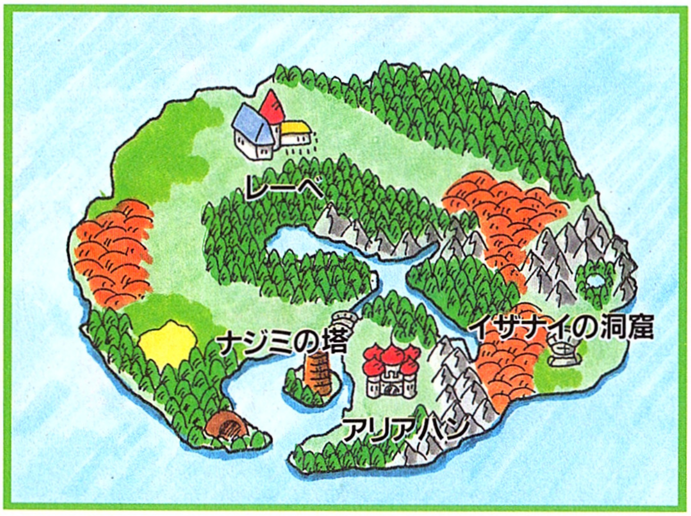
何事も基本が大切。それはドラクエIIIでも同じこと。まずはしっかりと基本を学んでから、ゲームを進めていきたいものじゃな。つーワケで、いよいよゲームを始めてみようかな。まずは、アリアハン大陸を制することじゃ。

①さあ旅立とう

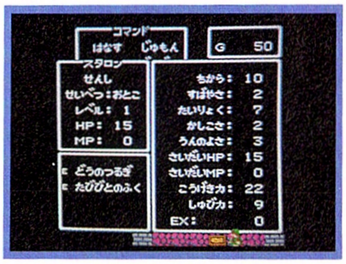
まず、旅の目的を知らなくてはいけないぞ。まぁ、簡単に言ってしまえば、バラモスを倒すこと！ ただ、IとIIをやってる人ならわかるじゃろうが、それで終わりになるとは限らないのがドラクエのおもしろいトコロ。はたして、今回はどんなドンデン返しがあることやら、これは自分でやってみるしかない。



○アリアハンの王様が、今回の旅の目的を教えてくれるので話はちゃんと聞いておいたほうがいいぞ！



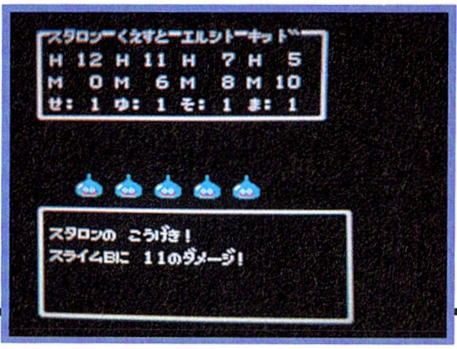
仲間選びはよく考えてからやらなくてはいかん。初めてやるなら、やっぱオーソドックスなパーティーが一番じゃぞ。
㊐統系学的に見ても、勇者＋戦士＋僧侶＋魔法使い、がベストだとゆーデータが出ています。まぁ、転職することを前提に他のキャラを連れていく方法もありますが、時間がかかりますね。



○戦士と武闘家はたいして違わんと思うじゃろうが、そんなこたあない！ やはり、戦士のほーが有利なのじゃよ

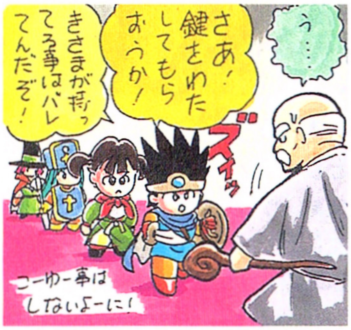
②戦いについて

RPGの基本は戦うこと。だからと言ってムチャはいかんぞ。死んでしまっては、元も子もないのでな。1回の戦闘で体力を回復しなくてはならんようでは、その地域へ行くにはレベルが低すぎるんだ、と堀井さんも言っておったぞ。
㊐過去の例を見てみると、初心者の方は、コマンドを選択した順に攻撃を行うんじゃないか、とゆー錯覚におちいりやすいようですが、決してそんなことはありませんので、ご注意を。



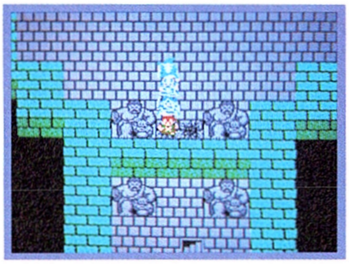
○攻撃を行う順番は、各キャラのすばやさなどの条件によって、毎回違ってくるのじゃ。キャラのデータは、できるだけ頭の中に入れておこう！

最初のうちはしばらく、お城のまわりで戦ってレベル上げにはげむことじゃ。で、危なくなったらスグにお城にもどってしまおう。ホイミが使えるからといって、遠出は禁物じゃぞ。地道にレベルを上げて、レベル4ぐらいになってから、ナジミの塔へ行くようにしよう。



❸ 次なる大陸に向かって

アリアハン大陸から出るために必要なアイテムを手に入れるには、まずナジミの塔で、あるアイテムをもらってこなくてはいかんのだ。ルートとしては、アリアハンの城→ナジミの塔→レーベの村、とまわっていくのがベストじゃよ。



○行く手は壁にさえぎられているので、アイテムを持っていかないと、洞くつの奥へと進むことができないっ！

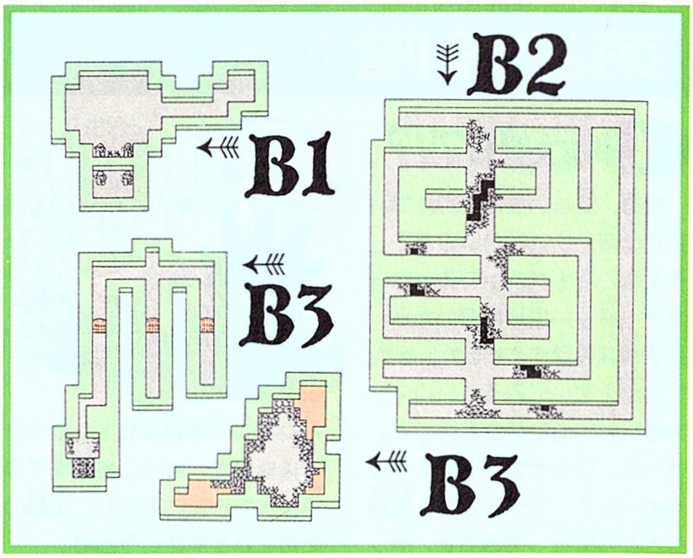


リレミトやルーラの呪文を覚えるまで、特に注意してもらいたいのが、毒を持っているモンスターじゃな。特に、洞窟や塔の中で毒をくらってしまうと、もータイヘン。毒を持ってるモンスターは真っ先にやっつけてしまおう。それと、必ず“どくけしそう”を持って歩くこと。

ぼうぎょしながら戦える



「ぼうぎょ」を選ぶと、敵からのダメージが半分になるよね。実は、「ぼうぎょ」しながら「たたかう」ことができるんだ。やり方は簡単。3人目まで「ぼうぎょ」を選んだら、Ⓑボタンを3回押して、先頭の人までウィンドウをもどす。あとは、「たたかう」や「じゅもん」を選べばいい。4人目はできないよ。



モンスター名	特長
アルミラージ	ラリホーをかけてくる。このどうくつで一番イヤなやつ。
さそりばち	仲間を呼ぶ。攻撃力はあまりないのでL8なら楽勝。
まほうつかい	メラを使ってくる。いくらそうびがよくても無駄なのだ。
じんめんちょう	マヌーサをかけてくる。かかったら、にげたほうがよい。
バブルスライム	毒攻撃をしてくる。1度にたくさん現れるので注意。
キャタピラー	守備力も攻撃力もHPも高い。最大の敵と言えよう。

アリアハン大陸を脱出するには、いざないの洞窟にある旅の扉を使うしかないのじゃ！洞窟の内部には落とし穴があったりして、なかなか複雑なつくりになっておる。じゅうぶんにレベルを上げてからでないと、旅の扉にたどりつくのは困難だぞ。最低でもレベル7はほしいところっ！　中で戦っているうちに、ロマリアに着くころには9ぐらいまでは上がるはずじゃ。



他にナンカあるかの～。
㊤そうですね、一度入ると戻ることもムズカしいので、充分な量の“やくそう”と“どくけしそう”を持っていきましょう。

第1段階のチェックポイント

❶ 使命はわかったじゃろな。ハーゴンを倒しにいくのではないぞい。たたかい方も、すっかりおぼえたじゃろな。

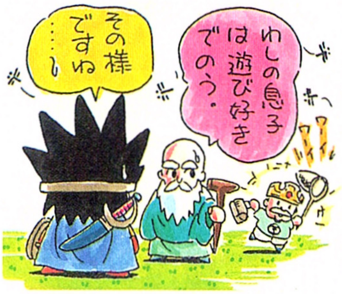
❷ とうぞくのカギを手に入れたかいな。これがないと、行く先々でこまるのじゃ。手に入れたら、使ってみるのじゃぞ。

❸ アリアハンからまだでられないじゃと？　ワシはおこるぞ。もう1度このページを読むのじゃ。これで第1段階通過！

第2段階

第2段階は、ロマリアからアッサラームまでをまわるぞい。ここは、ふたつのイベントが君をまっておる！ こころしてかからぬと、すぐ全滅させられるのじゃ。また、格闘場という新しいものもでてくる。ウホホーイ。

1 新天地ロマリア

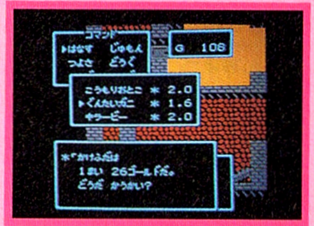


さあ、新しい展開を迎えて、まずは何をすればいいのか？ そんなこたぁ決まってるっつーの！ 新しい場所に着いたら、必ず情報を聞きまくるのじゃよ。で、話を聞いてみると、ロマリアの王様は遊び好きとのこと。ウ～ム、ワシと気が合いそうじゃの一っ！ つーことで、王様のところに行ってみると、やっかいなコトを頼まれてしまったではないか。まっ、格闘場での遊びもあきたことだし、王様のためにひと肌ぬごうかの。

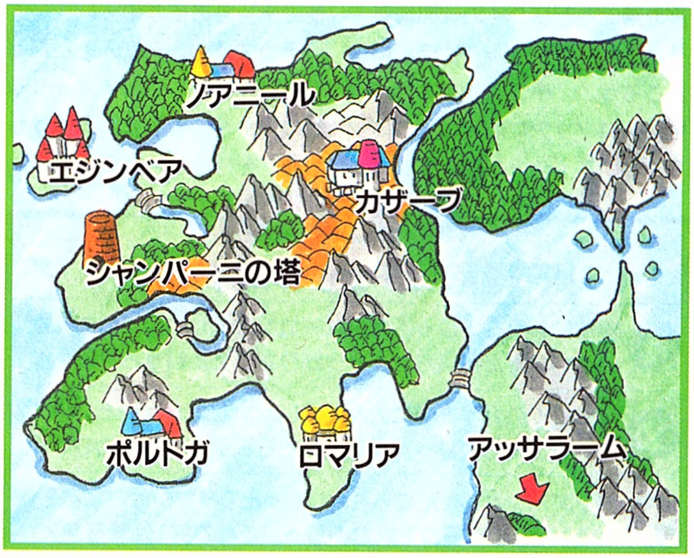
王様の頼みごととは、ちょっとしたモノを探すことなのじゃ。まぁ、ワシにしてみればたいしたことのないモノでも、王様にしてみればとても大切なんじゃろうな。とにかく、ロマリアから持ち去られてしまったモノを、探し出してこなくてはいかんようだな。つーワケで、早くも先行き不安な新大陸ではあるぞ。

格闘場の神秘





格闘場での戦闘を、途中で終わらせられるのを知っているかな。モンスターが戦っている時にⒷボタンを押せばいいんだ。かけ金はパーになるけどね。また、昼は4匹いたモンスターも夜は3匹。夜の方がお得だね。最後に、自分のレベルに応じて、モンスターは変わるんだ。L99では○○○○も出現するよ！



2 世界はさらに広がる

ロマリアから先へと進むには、レベル9以上はないとツライ！ 現れるモンスターもどんどん強力になってゆくんだから、自分もそれに合わせてレベルアップしなくてはイカンのじゃよ。
㊓ロマリア周辺のモンスターでですね、注意してもらいたいのはキラービー。〝まひ〟させられると、戦闘が終ってからある程度歩かないと直らないですからね。あと、こうもりおとこも要注意。呪文を封じられると体力回復がツライですよ。

ロマリアの先は、道がいくつにも分かれておるのじゃが、今の段階で進める道はひとつ！ まちがって違う方向に行ってしまうと、いきなり強いモンスターが出てきて危険だぞ!!

モンスター名	特長
アニマルゾンビ	ボミオスの呪文を使う。かかると攻撃順が遅くなるぞ。
ポイズントード	毒攻撃をしてくる大型のカエル。見た目よりは弱い。
キラービー	まひ攻撃をしてくる。全員がまひすると全滅するぞ。
こうもりおとこ	ロマリア付近でも、夜には現れる。マホトーンを使う。
さまようよろい	このあたりでは1匹でしかでないが、パワーがあり強い。
ぐんたいがに	常に2匹以上で出現する。守備力が高いからルカナン！

そうそう、今まで言い忘れとったが、村や町には必ず昼夜1回ずつ行ってみなくてはイカンぞ。夜になると新しい情報ももらえたり、アイテムが手に入ったりするからの一っ！ カザーブの村にはナニがあるかな？





⇧夜になってから、カザーブの村の道具屋に入ってみよう。ナント、宝箱が開けられるではないか。でも、これじゃドロボーだっつーの！
⇦カザーブの村は、ほとんどシャンパーニの塔への中継地点にすぎない！ ここで装備を整えてから、塔へのりこむよーにしよう!!



カザーブの村を基点に、レベル11ぐらいまであげたら、いよいよシャンパーニの塔へ! 内部のマップはそんなにムズカシくはないけど、モンスターは手強いぞ。おまけに、ヤツもこの塔の中にいるのじゃよ。常にヤツとの戦いを頭においておき、HP、MPに余裕をもって進め。



○ホ～ラ、人のいる気配がするじゃろう。どんなヤツが待っておるかは、出会ってからのお楽しみっつーことで!

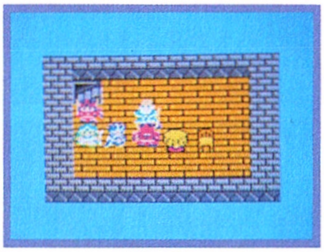
③ノアニール

いやあ、ロマリアでのイベントは笑えたの一っ! いったいどーなることかと思ったぞい。で、次なる目的なんだけれども、これが今イチはっきりしないハズ! とりあえずは、ノアニールの村に行ってみることじゃ。ただし、情報をもらいたいなら、エルフの呪いで眠らされている住人を起こさなくてはならんのじゃ。まずはエルフの村と洞くつを見つけること!

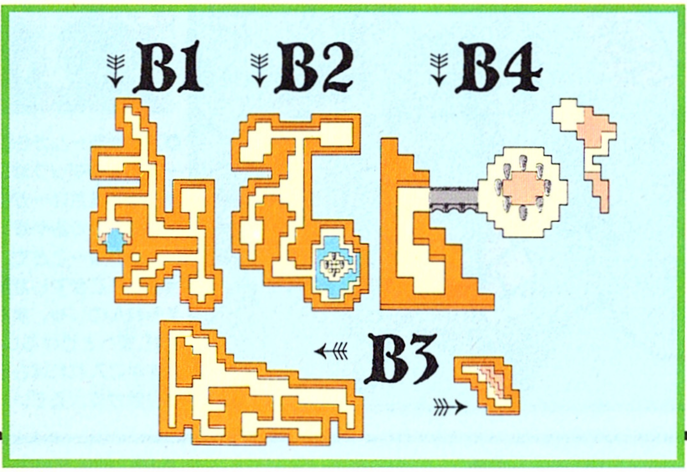
㊐ノアニールの周辺では、おばけキノコがやっかいですね。シャンパーニの塔でも出てくるんですけど、甘い息で眠らされると全滅の恐れもありますから。デスフラッターも要注意です。

○ノアニールの村から西へ行ったところに洞くつがあるのじゃ。近くにはズームアップ地形もあったりするぞ!





○ノアニールの村で起きているのは、村はずれに住む老人だけじゃ。話を聞くと、"ゆめみるルビー"をエルフに返せば呪いが解ける、と教えてくれるっ!



モンスター名	特長
おばけキノコ	甘い息をはいて、みんなを眠らせる。マタンゴも同じ。
どくイモむし	毒の息をはいて、みんなを毒におかす。しかも強い。
バリィドドッグ	ルカナンをかけてくる。複数で現れると、やっかいだ。
デスフラッター	1匹で2回攻撃してくる。しかも1人を集中攻撃する。

ノアニール西の洞くつに、村人たちを助けるために必要なアイテムがあるのじゃよ。内部のつくりはかなり複雑になっておるし、今まで以上に広い! おまけに、出現するモンスターも強力なので、レベル15ぐらいになるまでは入らんほーが無難じゃないかの。入ったからには、隅々までまわってみることじゃ。



○洞くつの地下2階にある泉は、とってもウレシイ場所なのだ! まわり道になっても立ち寄る価値はあるぞ

④アッサラーム

めでたくノアニールの村人を助けたなら、次はいよいよ東へと向かうのじゃ。洞くつの中での戦闘で、レベルも充分上がっとるハズじゃからな。ロマリア半島のつけ根から、橋を渡って東南方向へ歩いていけば、アッサラームの町にたどり着けるっ!

アッサラームには、普通の店以外にも、武器屋と道具屋があるんじゃが、これがまたとんでもない店なのじゃよ。話しかけても値段を表示してくれないので、いくらなのかと思えば、メチャクチャ高い! これじゃ買えないっつーの、と思いながらもねばってしまうワシであった。それと、この町は夜がサイコーにオモシロイぞ。くまなくまわってみることじゃ!



○夜だけ店を開いている武器屋もあるっ! まっ、買っておきたいのは"てつのオノ"ぐらいで、後は今さらとゆー気もする

第2段階のチェックポイント

1. ロマリアの王様は本当に遊び好きだということを、ひしひしと感じてくれたかな。 格闘場ではもうけたかな。
2. カザーブ地方を歩きまわってみたかな。そして、ノアニールの人々を眠りからさましたかな。
3. アッサラームはどうだったかな。いろいろなアトラクションがあったね。何の事か分かれば、第2段階は通過だよ。

第3段階

第３段階は、まずイシスを見つけることから始まり、いよいよピラミッドの登場じゃぞ！今までにない迷宮になっておるので心してかからなくてはな。バハラタでのイベントをクリアーすれば、船が手に入ったも同然じゃ!!

1 砂漠の都イシス

イシスの国を探して、西の砂漠をウロついていたら、ピラミッドに迷いこんで、もーボロボロ。ここで教訓。ピラミッドへは、じゅうぶんすぎるって思えるまでレベルを上げてからのりこむこと。で、まずはイシスに行っといたほーがイイぞ！ イシスの国は、遠くから見ただけじゃわからんようになっとる。情報を元にして、ここだと思った場所に近づいてみることじゃな。



砂漠を旅していると、毒の沼地にあるほこらを見つけることができるっ！ ここにいるおっさんの話は重要なので必ず聞いておくことじゃ。"まほうのカギ"の話と、イシスの場所を教えてくれるぞい。

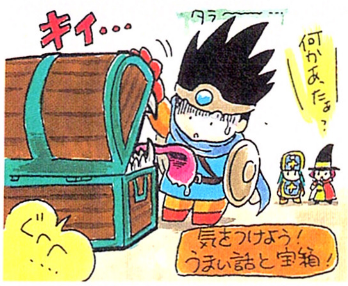
山絶対に必要とゆーワケでもないですけど、あると便利なアイテムがイシスで手に入るのですよ。行き止まりに見えても、実は通れるところがあるハズ！ スミからスミまで、しっかりと調べてみましょう。



ある場所に行けば、地形がズームアップされて、イシスの国が現れるっ！町があって、さらにお城まであるぞ

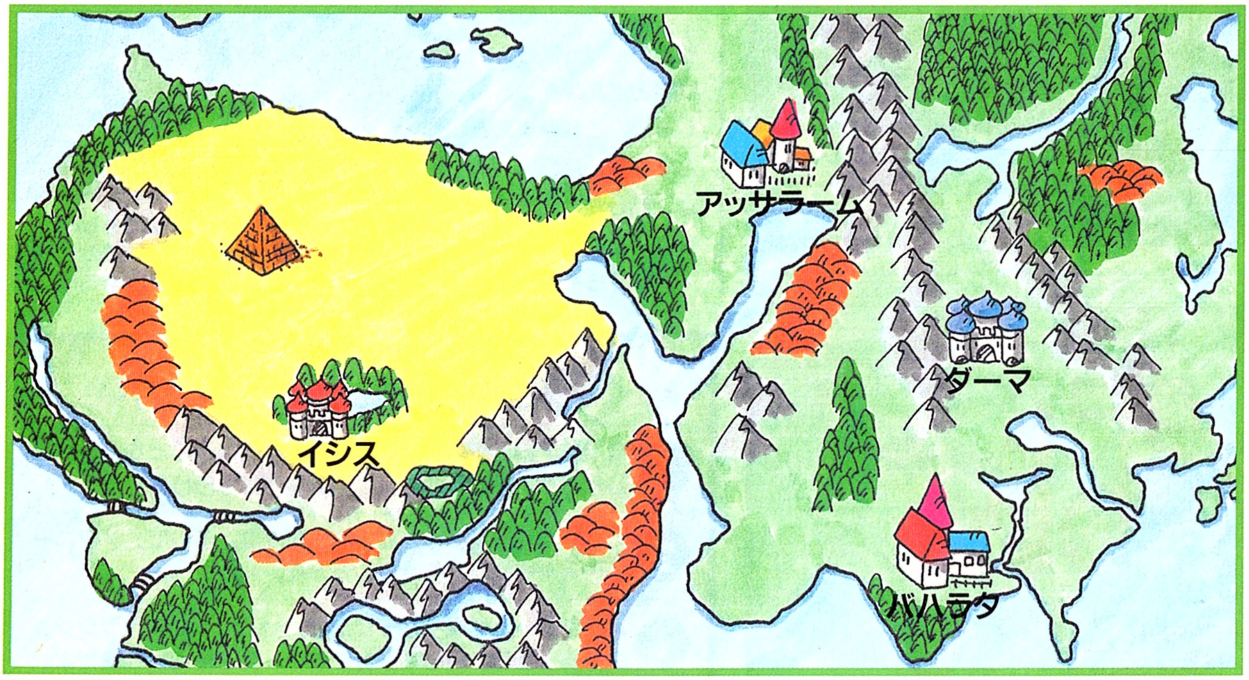
2 ピラミッド攻略

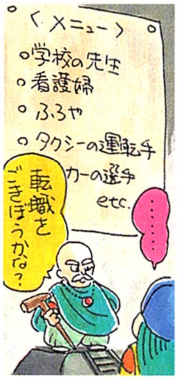
ピラミッドには、いたる所にいろんな仕かけがあるので、中に入ったら慎重に行動することじゃ。地下１階のフロアーではいっさい呪文は使えないのじゃぞ。それに、宝箱がいっぱいあるからといって、うかつに開けると、もータイヘン！ 宝箱じゃなくてひとくいばこだったり、中からミイラ男がとび出してきたりするんじゃからの一っ！



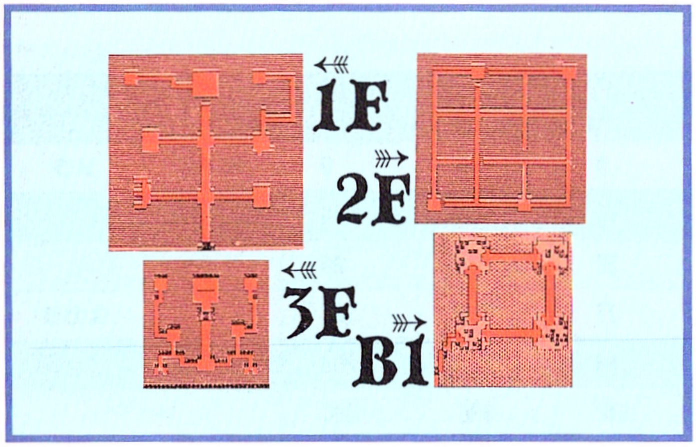
山わらいぶくろの不思議な踊りと、だいおうガマのラリホーには、特に注意してくださいね。ピラミッドは、レベル16以上ないとツライと思いますよ。

モンスター名	特長
キャットフライ	マホトーンをかけてくる。しかもすばやい。イヤな奴だ。
じごくのハサミ	守備力が高いうえに、スクルトをかける。にげるが勝ち。
かえんムカデ	炎をはいてくる。パーティー全員がダメージをうけるぞ。
ひとくいが	マヌーサを使う。他の敵と複合すると、非常にやっかい。
ミイラおとこ	攻撃力が異常にある。ニフラムがよくきくぞ。
わらいぶくろ	さまざまな呪文を使う。ゴールドをたくさん持っている。
だいおうガマ	ラリホーをかけてくる。逆にラリホーにかかりやすい。
あやしいかげ	正体不明。マタンゴやバリィドドッグがばけている。



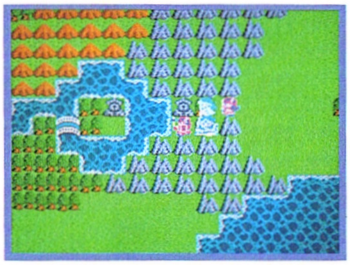


アッサラームからダーマまでのマップは、まとめて見たほーが位置関係をつかみやすいじゃろ。つーことで、今回はここまでしか数えられんのじゃ。まだまだ、東へと行けるし、船を手に入れればさらに世界が広がるぞい！



ところで、"まほうのかぎ"はすでに手に入れておるかの。手に入れたのであれば、今まで行ったことのある町や村に戻って、扉を開けまくらなくてはならん。そこで、いったいどこに何カ所の扉があるかを、山田から言ってもらうとするかの。
山えーとですね、アリアハンとロマリアがそれぞれ1カ所。アッサラームが2カ所。イシスは4カ所となっていますね。それと、ロマリアの北にあるほこらにも1カ所あります。

で、"まほうのかぎ"を使えばやっとポルトガへ行けるのじゃ。



○ロマリアの北にあるほこらが、ポルトガへと渡る通路になっておるのじゃ。扉を開けて地下へと下りていこう

3 バハラタ攻略

ポルトガでの目的を達するには、バハラタに行かなくてはいけないのじゃぞ。ポルトガでは、キミを新たな世界へと導いていってくれる、あるモノが手に入るので、何がなんでもバハラタへ行ってくるのじゃ！　あるアイテムを持っていけば、ホビットの洞窟を通り抜けられるようになるっ！　ホビットの洞窟はモンスターが出るワケじゃないし、一本道なので、ホントに通り抜けるだけでイイのじゃよ。あと、バハラタもただ行けばイイってことでもない。何があるかは、行ってからのお楽しみなのじゃが、ちょっとした人助けをしなくてはならないのじゃな。とにかく、人の話をちゃんと聞いておれば、次に何をすべきかはスグわかるハズっ!!　くれぐれも、話を聞きもらさんよーに、気をつけておくのじゃぞ！



モンスター名	特長
げんじゅつし	メダパニを使う。まずこいつからたたきつぶせ。
ハンターフライ	ギラを使う。まずマホトーンで呪文を封じ込めよう。
デスジャッカル	マヌーサをかけてくる。仲間を呼ぶこともある。
アントベアー	攻撃力はあるが、あまり強い相手とは言えない。
マッドオックス	ギラをかけてくる。攻撃力も高いから注意が必要だぞ。
キャットバット	ふしぎなおどりをしてMPを奪う。アツい奴だ。
さつじんき	名前のわりには弱い。しかも呪文を使ってこない。

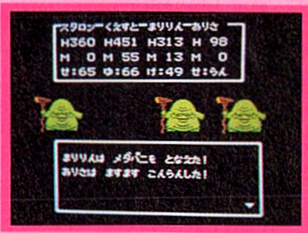
このあたりまで来ると、モンスターもズイブンといろんな呪文を使うようになるので、初めて出会うモンスターと戦う時は注意が必要じゃな。アストロンを使って攻撃パターンを調べるぐらいの慎重さがほしいところじゃ。げんじゅつし、ハンターフライ、キャットバットを相手にする時には、特に注意深い戦闘を行なわなくてはいかん。

さて、これで第3段階までの教習は終わったのじゃが、どうかな、順調に進んでこれたかの。見きわめのハンコがもらえた人（バハラタを攻略できた人）は、ここで仮免の学科試験を受けてもらわなくてはならないのじゃ。25問以上正解しないと、第4段階に進めないので、そのつもりでな。それにしても、教官をやるのは気分がええのーっ！

メダパニについて



げんじゅつしの使う呪文・メダパニ。もしメダパニにかかったらどうするか？　にげるのもいいね。こんらんした奴をラリホーで眠らせるという手もあるよ。



ところで、こんらんした奴にメダパニをかけるとどうなるのか。上の写真のように、ますますこんらんするのだ。こうなったらにげた方がいいね。

第3段階のチェックポイント

1. イシスはほんに広いのー。この広い城をくまなく捜したじゃろな。そして、星降るうでわを見つけたのじゃろな。
2. エニックスの人達は、わざわざエジプトまで行って、ピラミッドを研究したそうじゃ。ピラミッドを楽しめたかのう。
3. ホビットの洞くつをぬけるのはひと苦労じゃったわい。バハラタの東の洞くつを攻略して、船を手に入れたかのう。

レベルアップ早見表

レベル	戦士	勇者	僧侶	魔法使い	商人	遊び人	武闘家	賢者	僧侶の呪文	魔法使いの呪文
1	0	0	0	0	0	0	0	0	ホイミ	メラ
2	12	29	14	15	10	11	18	20	ニフラム	
3	36	87	42	45	30	33	54	60		
4	84	174	98	105	70	77	126	140		スカラ
5	156	304	182	195	130	143	234	260	ピオリム	ヒャド
6	264	499	308	330	220	242	396	440		
7	426	792	497	532	355	390	639	710	マヌーサ	ギラ
8	669	1232	780	835	557	612	1003	1115	ルカニ	
9	1033	1891	1205	1290	860	946	1549	1722	ラリホー	スクルト
10	1579	2880	1842	1973	1315	1447	2369	2633		リレミト
11	2398	4364	2798	2997	1998	2198	3598	3999	キアリー	イオ
12	3627	6218	4232	4533	3022	3324	5441	6047	バギ	ボミオス
13	5163	8534	6024	6453	4302	4732	7745	8607	マホトーン	ルーラ
14	7083	11428	8264	8853	5902	6492	10625	11807	ベホイミ	ベギラマ
15	9483	15045	11064	11853	7902	8692	14225	15807	キアリク	マホトラ
16	12483	19115	14564	15603	10402	11442	18725	20807	ザメハ	
17	16233	23690	18939	20290	13527	14879	24350	27057		メラミ
18	20920	28337	24407	25563	17433	19175	30678	34869	ルカナン	インパス
19	26779	34627	30559	31095	22315	24545	37797	43657		トラマナ
20	34102	41141	35895	38171	27807	31258	45805	53543	バシルーラ	ヒャダルコ

※呪文を覚えるレベルはだいたいの目安です。

レベルアップのポイントがわかったところで、どーするか？

まず、表の値と自分のキャラの経験値を照らし合わせて、あと1・2回の戦闘でレベルがあがる、とゆー時にセーブしておくのじゃ。で、いざレベルアップした時のパラメーターの上がり方をじっくりと見る。もし、自分の気に入らん上がり方であれば、ここでリセットしてしまい、もう一度レベルを上げるのじゃよ。レベルアップのポイントは変わらないが、パラメーターの上がり方は毎回違うから、次は満足できる上がり方になるかもしれんぞ。こうして、パラメーターの動きに気を使えば、本当に自分好みのキャラを作ることができるし、ますます愛着を感じるとゆーもの。



育ち方は千差万別！



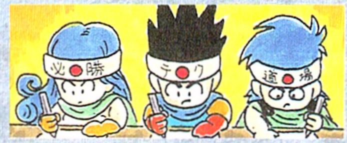


レベルが上がった時のあの効果音。うーん、たまらんわい。ところでじゃな、レベルが上がった時のパラメーターの変化は、ランダムになっておるのじゃよ。

同じ条件でも、その時々でパラメーターの上がり方が違うのだ。1回のレベルアップで生まれる差は小さくとも積み重なれば、大きな差が生まれるぞ！

仮免学科試験

問題はすべて○×式になっておる。で、○か×かを各問の始めにある空欄に記入していこう。解答は59ページにあるぞ。



□ 1 ドラクエの、あの感動的なシナリオを書いたのは、I、II、III、3作全部、堀井雄二である。

□ 2 ボミオスという呪文を知っておるじゃろ。バリイドドッグは、ボミオスをとなえるのじゃったな？

□ 3 君は世界地理に詳しいかな。ロマリアがあるのは、現在の世界では、イタリアである。

□ 4 まず左の写真を見てくれたかな。彼がちゃっきりみそである。



□ 5 アッサラームの町には妙になれなれしい商人がいる。

□ 6 イシスのピラミッドの地下1階にいってみよう。「あやしいはげ」というモンスターが出現してくる。

□ 7 おばけきのことマタンゴをくらべると、おばけきのこの方が圧倒的に強い。

□ 8 ロマリアの王様にあったじゃろう。彼はたいへんまじめで、かけごとは一切やらない。



□ 9 右上の写真を見てくれたかな。僕好みのキャラクターなんだけど、これは、女の子の武闘家である。

□ 10 アリアハンの中心の湖の中に、塔が見えるじゃろ。この塔の名前は「ありが塔」である。

□ 11 ワシもよくアツくなったものじゃ、格闘場には。格闘場で現れるモンスターは昼間3匹夜4匹である。

□ 12 ドラゴンクエストIIIのこの偉大な音楽を作曲したのは、なんと亀仙人松っちゃんである。

□ 13 酒場というのは、人々の出会いの場である。ルイーダの酒場に登録できるのは、13人までである。

□ 14 さばくのオアシスといわれとるイシス。さて問題じゃ。イシスの城の王様は、女性である。

□ 15 キャットフライとキャットバットは似ているね。ふしぎな踊りを踊れるのは、キャットバットである。

□ 16 アッサラームとバハラタの間に洞くつがあるね。ここに住んでいるのは、エルフである。

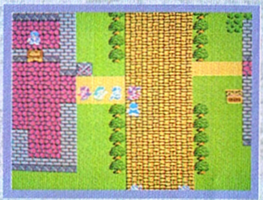
□ 17 何の役にも立たないが、連れていると楽しい遊び人。さて遊び人は、すばやさのパラメーターが高い。

□ 18 いざないの洞くつは、いろいろなモンスターが出現する。おばけありくいは、ラリホーをかけてくる。

□ 19 イシス、アッサラーム、ロマリア。この中で格闘場がないのは、アッサラームである。

□ 20 死んだ仲間のMPまで全快させてくれる、回復の泉。さて、この泉があるのは、イシスのピラミッドだ。

□ 21 右の写真を見るのじゃ。これは、ロマリアの町の一部である。



□ 22 勇者には、勇敢な父がいた。その名前は、オルテガである。

□ 23 いつもお世話になってしまう教会の神父さん。彼が十字架を持っているのは、左手である。

□ 24 メダパニをかけられると、混乱するね。戦闘シーンが終わった後も、混乱したままである。

□ 25 キャタピラー、どくイモムシ、かえんムカデのうちで、キャタピラーがほのおをはく。

□ 26 海に旅立つ拠点となる、ポルトガ。実は、この町には、武器屋はない。

□ 27 さまようヨロイは、攻撃力、守備力も高く、強敵であり、しかも、バブルスライムを呼ぶ。

□ 28 誰でも武器や道具を買うハズじゃが、武器屋の主人と道具屋の主人は、同一のキャラである。

□ 29 泣く子もだまるイシスのピラミッド。ワシもよく迷ったものじゃ。地下1Fでは、呪文がきかない。

□ 30 右の写真を見てくれるかな。この怪物は守備力も高い上に、スクルトまでかけてくる。



第4段階

第4段階は、ちょっと趣向をかえて、転職特集じゃ。Ⅲの最大の特長である、この転職を生かすも殺すも君しだいじゃ。清く正しい転職を学んでから、海に旅立つのだぞ。よくここまで頑張ったのう。あとひと息じゃて。

1 ダーマの神殿にて さあ転職しよう

ダーマの神殿では、ある条件を満たしたキャラを他の職業に転職させることができるのじゃ。たとえば魔法使いが戦士に転職すれば、呪文のつかえる戦士になれるっ！　ただし、適当に転職すればそれで良いとゆーわけではないのじゃ。そこんところを、山田に簡単に説明してもらおうかの。

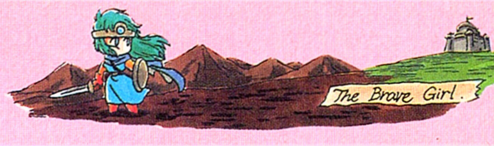
㊓え～とですね、転職するにあたって注意することはですね。新しい職業に転職すると、レベル1にもどされてしまうんです。でも、最大HPやMPなどのデータの数値は、転職する前の半分が残るので安心してください。それまでに覚えた呪文も忘れません。ただし、装備できるものの種類も、まるきり変わってしまうので注意してください。

なるほど、そこさえ気をつけてうまく転職すれば、スゴイ仲間を作れるとゆーわけじゃな！



松ちゃんの転職図鑑

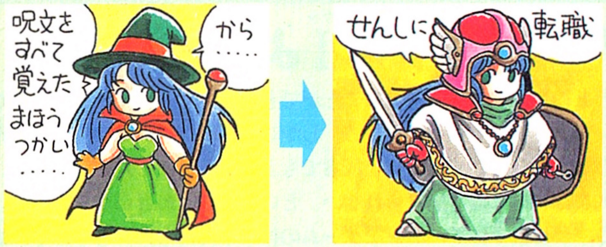
この表は、レベル50の人が転職するときを想定しています。ぜひ参考にしてね!!

転職前＼転職後	戦士	僧侶	魔法使い	武闘家	賢者	遊び人	商人
戦士		せっかくここまで育てた戦士を、僧侶に転職させるのは惜しい！	HPの高い魔法使いができるから、お得と言えばお得なのかも	HPと守備力の高いキャラになるけど、あまり得とは言えない	HPが高く、僧侶と魔法使いの呪文を両方いっぺんに覚えるぞ	転職できない	やる人はいないだろうが、まったく無意味な転職パターンだ!!
僧侶	呪文をすべて覚えたあとなら、ケッコー役に立つと思うぞっ!!		両方の呪文を覚えられるが、結局は弱いキャラになってしまう	会心の一撃が出やすくなるので、ケッコー役に立つキャラになる	魔法使いの呪文を覚えるためだけに転職するのはもったいない	転職できない	ほとんど意味がないので、あんまりオススメできないパターン
魔法使い	転職したてはHPが低いけど、レベルがあがればダイジョーブ	僧侶の呪文を覚えられるし、今の状態よりは強くなれるぞっ!!		呪文をすべて覚え、MPが半分になってもいい人にはオススメ	今の状態よりはよっぽどまし。さっさと転職させてしまおう!!	転職できない	呪文をすべて覚えてるなら、転職したほうが絶対いいだろう!!
武闘家	武闘家の長所であるすばやさが加わるから、ケッコーお得だぞ	転職してしまうのはもったいないから、やめたほうがいいぞ!!	武闘家の長所をつぶしてしまうので、やめたほうがいいぞっ!!		すばやさをいかせるので、転職の例としては良いほうだろう!!	転職できない	これほど無意味で最悪な転職は絶対にしないほうがいいぞっ！
賢者	ケッコー強力なキャラに育ってくれるので、なかなかお得だ！	僧侶に転職しようなんて考え方は、間違ってもしないように！	こんなひどい組あわせの転職は絶対にやってはイケナイよっ!!	MPが半分になってもイイなら、オススメできる転職と言えるぞ		転職できない	呪文をすべて覚えたとしても、あまりオススメできない転職だ
遊び人	まあまあ良い転職と言えるだろう。運の良さはバツグンだぞ！	相手の呪文にかかりにくくなるので、マホトーンもコワくない	運が良ければ、魔法使いに転職するのもイイかもしれないぞ！	武闘家に転職するのも、運が良いのでお得かもしれないぞっ！	育てるのにケッコー時間がかかるけど、それなりに相性はイイ		運が良くてもあんまり役にはたたない職業と言えるだろうっ！
商人	商人が他の職業に転職すると、商人の最大の特徴である〝みる〟コマンドが無くなってしまう。そのため、他の職業に転職してもなんの得にもならないので、やめたほうがいいかもしれないぞ！						

2 よく考えて転職しよう

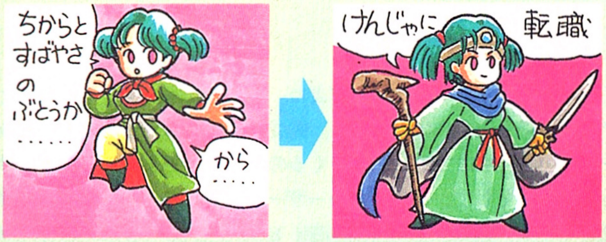
転職できるからといって、大事に育てたキャラをあわてて転職させる必要性はまるでないのじゃ。逆に、悲惨な結果を招くおそれのほーが大きいと言ったほーがイイかの。どんなキャラにしたいかを、よく考えてから転職させなくてはな。

良い転職例



呪文をすべて覚えてしまった魔法使いを戦士に転職させる

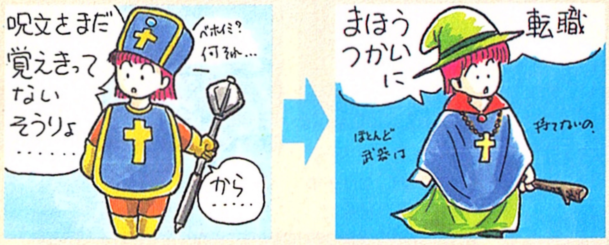
呪文でも武器でも強力な攻撃力を持った究極の戦士が誕生！



レベルを充分に上げ、強くなった武闘家を賢者にしてしまう！

力が強く呪文も使い、すばやさを兼ねそなえたスーパーキャラ

悪い転職例



呪文を覚えきっていない僧侶を魔法使いにしてしまった

たいしてメリットのない、中途半端なキャラになるのがオチ

転職を使えば、確かにスーパーキャラクターを作りあげることができるのじゃが、逆に一歩まちがえると、どーしよーもないキャラになってしまう恐れもあるのじゃ。とりかえしのつかない失敗をしないためにも、転職は慎重に、よく考えたうえで行なう必要があるぞ。それと、失敗してもリセットすればすむようにしておこう。そのためには、転職する直前に、神殿の入口のところでセーブしておけばイイのじゃよ。



3 これから先の展開

ここまで来ても、ドラクエIIIのエンディングはまだはるか先じゃ。キミの行く手には、まだまだ広大な世界が広がっておる。あっと驚くよーなイベントが、手強いモンスターが、キミを待ち受けとるのじゃよ。今回のナゾ解きは、それほどムズカシイものではない！ 情報を整理していけば、必ず解けるハズだぞ。とにかく、あまりムチャをしないで、あせらず気長にゲームに取り組むことじゃ。急がばまわれとゆーこと！ もし、どーしてもワカラナイことがあったなら、遠慮せずワシに聞きなさい。できるかぎり答えてあげるつもりじゃぞ!!



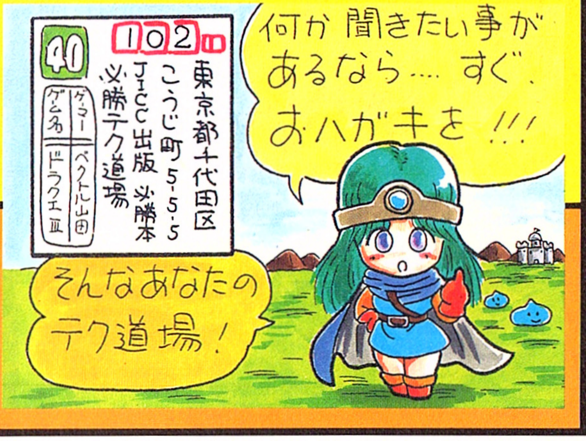
○船を手に入れれば、いろんなトコロに行けるよーになるのじゃが、目的だけは常に見失なわんようにしとこう！

門弟求む!!

ただ今テク道場では、ピカピカの1年生…じゃなくて門弟を求めているぞっ！ どんな小さな質問にでも答えてあげるから、わからない事があったら、ハガキに書いて送ってきなさい!!

道場やぶりだ〜!!

ワレこそは、ファミコンNo.1！ そうゆー自信いっぱいのファミコンキッズ。必本のゲーマーに挑戦する気があるのなら、ド〜ンと挑戦しよう！ もしかするとゲーマーになれるかも!!



仮免学科試験の解答

1	○	2	×	3	○	4	×
5	○	6	×	7	×	8	×
9	○	10	×	11	×	12	×
13	×	14	○	15	○	16	×
17	×	18	×	19	○	20	×
21	○	22	○	23	×	24	×
25	×	26	○	27	×	28	○
29	○	30	○				

どうじゃ。できたかな。さすがに満点取るのは難しいじゃろうが、25点は取れんといかんぞ。ではまた。

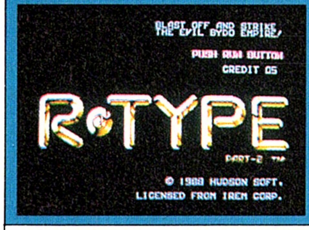
PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.10

世間の方々がGWをめいっぱい遊んでいる頃、ゲーム制作業界では年末のタマを作ってるので大忙し！　特にシナリオ部分はだいたいの構想というか、設定が決まってないといけない時期なのです。だから、どのメーカーの制作スタッフもみーんな休みナシで働いてるんだよね。きっとほ●いさんとか、え●×うさんとか、いろんな人が苦しんでいるんだろーなあ。あーあ、変な業界。

R·TYPE PART-2



文・ターミネーター辻

■ハドソン
■6月3日発売
■¥4500

グラフィックはⅠよりもすごい！

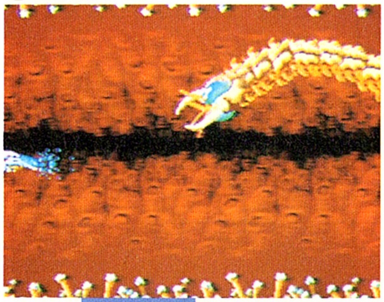
やっと後半の5～8面を見ることができた。いやー、グラフィックがすっごいし、サウンドもバッチシ！　しかし、それにつれ敵の攻撃も異常なほど激しくなっていく。特に上級者でもよく引っかかった7面なんて、普通の人には絶対に通り抜けられない、というぐらいわけわからんのよ。いや、さすがに後半はアーケードゲームの後半なんだなあ、としみじみ感じてしまいました。RタイプⅠを簡単だと思った人も、Ⅱには相当泣かされるハメになるんじゃないかな。かくゆう私もその一人だったりするけどさ。

おおっと、背景が2重スクロールしてるぞっ！

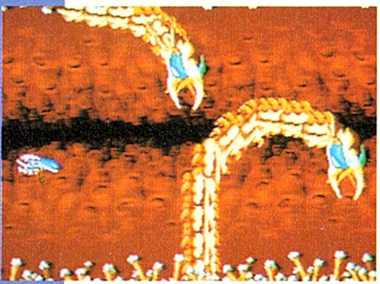
STAGE 5 ステージ

5面をいきなりまっぱだかでプレイしろっていう方がムリなんだよね。まあ、5面までだったら何とかなるかもしんないけどさ。下の写真がステージ5の流れになってる。構成は最初にムーラというヘビみたいなのがやってきて、そのあとバスーアという、単体で追いかけてくるのがくる。そうするといきなりレーザーを発射するミッドが大量にやってくる。そして、ジータがレーザーを発射しながらやってきてボスキャラということになるんだ。

START

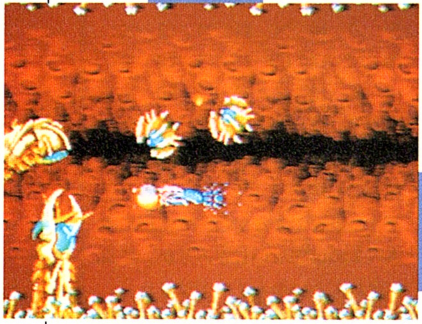


◀最初の登場はムーラ。こいつは波動ガンの貯め撃ちで破壊。狙いをはずすなよ

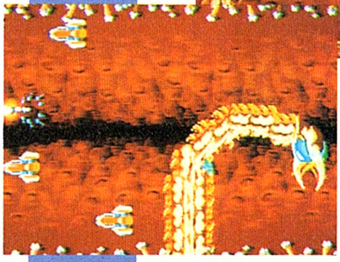


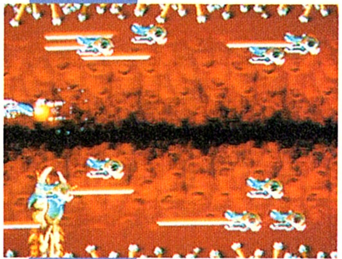
▶このように上下から出現することもある。よけられるけどね

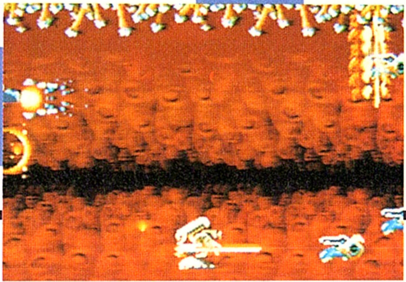
▼バスーアは、ほおっておくと絶対にやられる。確実に破壊せよ



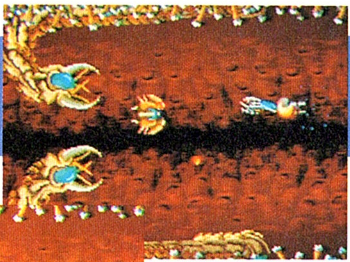
▼なつかしいキャンサーのあとはレーザーのミッドが来る。中央に避難しよう



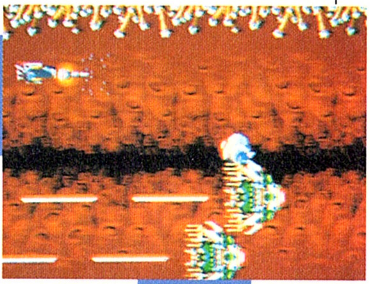




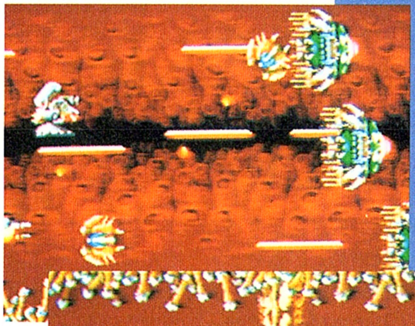
▼ミッドのあとはまたまたムーラ。胴体の破片に注意ね



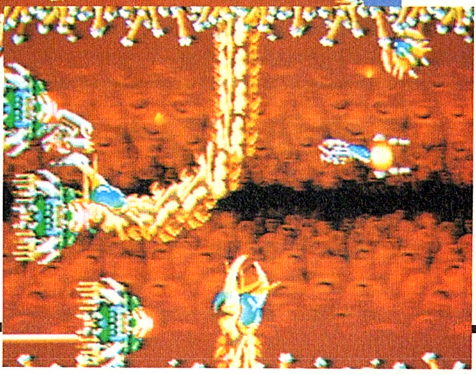
▲ムーラ2匹にバスーアときたもんだ。ビット等をうまく使えば簡単だ



▲これもレーザーを放つ、ジータが来た。こいつはちょっち硬いぞ



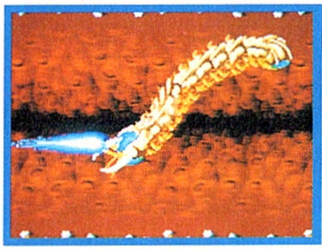
◀ずーたいがでかいので死角がけっこうある。バスーア他に注意するところだね



▶そのあとはこの様な激しい攻撃になる。だから早めに右へ進んでおこう

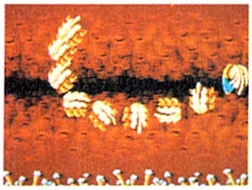
ステージ5の敵キャラたち

このステージに出現するのは全部でザコ5タイプ＋ボスキャラの6タイプ。結構少ないんだよね。しかし、ステージ全体の長さはそこそこあるので、結構キツイ戦いになるはずだ。なにしろ、アーケードゲームの中盤以降なんていったら、普通の人には理解できない世界にはいっちゃうんだからね。とりあえずここはⅠからの装備を持ってきておけば大丈夫なんじゃないだろうか？　もちろんビットを2個持っているようにしたいね。

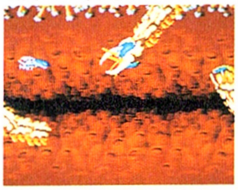


ムーラ　頭800PTS　胴300PTS

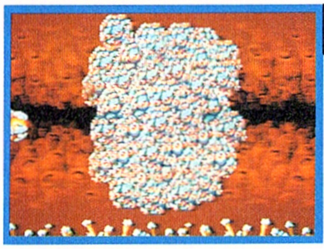
頭を破壊すると胴体がバラバラになってしまう。胴体を攻撃するとトカゲのシッポみたいに分離して、それだけ単体で行動するようになる。だから早めに頭を破壊してしまうようにしよう。動きが不安定だからねぇ……。



◀頭をやればこのように胴体がバラバラになる

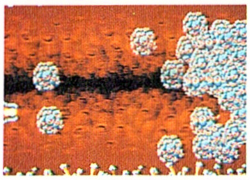


◀胴の途中を破壊するとトカゲのシッポみたいに単独で動く

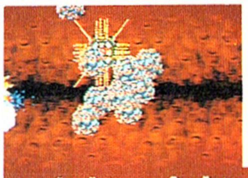


ボスキャラ　タコ300PTS　ベルメイト2000PTS

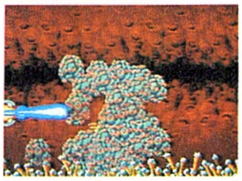
本体は多数のタコの下に隠れている。だから回りのタコを一つ一つ丹念に破壊していかなければならないんだ。しかもタコはこちらに体当りしてくる。これを避けながら破壊するのは至難のワザ。本体は波動ガンでいけばいい。



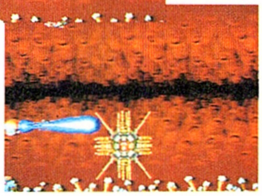
◀まわりのタコがこちらに向かってやってくる



◀そうやってタコを破壊していくと中にある本体が見える



▶とにかく貯め撃ちで破壊していくしかないのだ

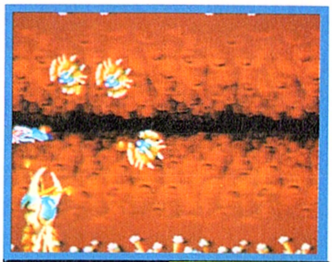


◀あとは本体を撃てばよろし。うまい人はここで得点稼ぎね



バスーア　300PTS

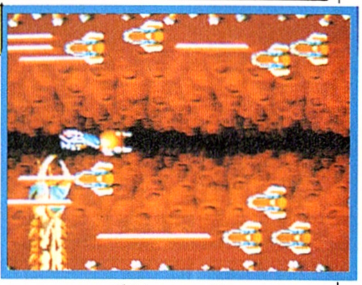
これはなつかしいⅠからの敵だ。Ⅰでは集団でくることが多かったんだけど、今回は単体で出現らしい。遠くから高さをあわせて接近してくるので破壊は楽なんだけど、たまに後ろからやってくるんだよなあ。



キャンサー　300PTS

ムーラが出現してるときに画面の上下からフイに現われるヤツ。しかも弾をだしながら追ってくるというとんでもないヤツなのだ。こいつを見たらすぐに破壊するか、注意していよう。ムーラよりもコイツにやられる方が多いぐらいなんだからね。追われるのを振り切ることもできないしね。

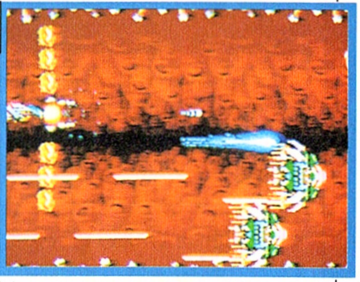
ミッド　400PTS



レーザーを発射しながら直進してくる。こいつは集団でやってくるので、うかつに正面にでて攻撃すると痛いめに会うことになる。対空レーザーがあればイチコロなんだけどね。ただ、集団でやってくる割には画面の真ん中にはやってこないようにはなってるらしい。だから画面中央にいればとりあえずレーザーを避けることだけはできるのだ。しかし、それってあんまりだよねえ。

こいつはある場所にしか現われないので、過ぎ去ってしまえば関係ないけどさ。

ジータ　800PTS

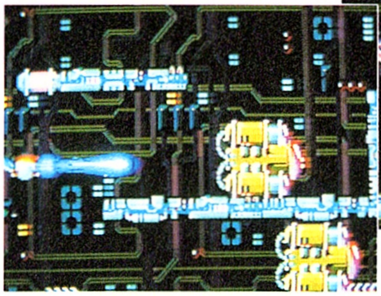


こいつもレーザーを発射してくるんだけど、体がでかいので、一度に多数機で襲ってくることはない。後半に3機編隊とかでよく出現してくるんだけど、ちょっと硬いんだよね。だから波動ガンか連射で破壊するしかない。ずうたいがでかいだけ破壊しないでほおっておくとこちらの行動範囲がせまくなってるので、その他の敵が来た時に困ってしまうことになるぞ。ま、慎重にやってれば こいつはお客さんだよ。あまり欲を欠いて破壊にこだわらないようにしてね。

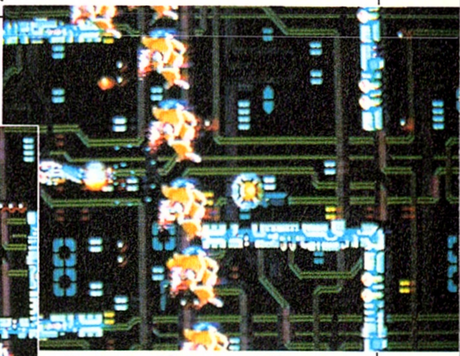
ドップとカベのスキマをぬいながら進む！

STAGE 6 ステージ

このステージはなんといってもドップという鉄のかたまりと壁の間をぬっていくのがヤマとなるでしょ。これはパターンがあるので、発見してしまえば簡単……と書きたいところなんですが、パターンを見つけても危ないのがこのステージ6なんだよね。要は、ドップの弱点であるフィルターが右側に付いているヤツを、どううまく破壊するかが問題となるわけだ。接近して波動ガンしかないけど、このタイミングが難しいんだね。



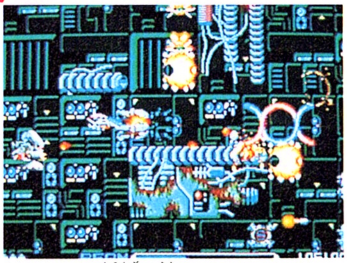
▶こいつは弱点が後ろにあるので、1回やり過ごさねばならない



▲敵が大量に出現するのも後半の特徴だね。得点稼ぎにはなるけどさ

STAGE7
ステージ

▼とにかくここでは特殊兵器がなけりゃ話が始まらないようになっとるのだよ



ここも壁の間をぬっていくようなもんだ。しかし、ここの攻撃はこれまでとは比較にならないほどひどい。ひどすぎるっ！　最初のうちはまだ、弾を避けて、敵を攻撃してればいいんだからマシ。中盤以降になると敵の細かいのが編隊をくんで大量に、しかも弾を撃ちながら飛んでくるのだ。そうなるともうタイヘン。画面は敵キャラ本体と弾とですべてうめつくされてしまう。こうなると攻撃どころじゃあない。避けるので精一杯になってしまうのだ。しかも、神業に近いコントローラーワザを使って。どんなに装備が良くてもウデが普通じゃここは絶対に抜けられないだろう。ま、ここにくるぐらいのヤツは普通の人じゃないから、いいのかな？　それはともかく、その細かい敵を振り切るとボスキャラが出現する。この頃になると波動ガンため撃ちをいくらやっても破壊できなくなっている。それだけ敵に耐久力が出てきたってわけなんだね。こちらがやられないように注意してくれ。



◀よっぽどうまい人でなければハダカでここを通れまい。やられたらおしまいだ

STAGE8
ステージ

▼ここではミックンぐらい。ウィンにさえ気をつけてればだいじょーぶでしょ



さあ、やっと最終ステージになったわけだ。ここにこれたってことは、あの地獄の７面をクリアしてきたっていう強者なんだよね。どんな攻撃が待ち受けるかって心配な所だけど、攻撃自体は大した事はない。７面を突破した君なら問題はないはずだ。ま、ウインという破壊不可能な敵がウロチョロしてるけど、これは注意してれば避けられるしね。その他は危ないから色を変えたという伝説のミックンしか飛んでこない。しかし、ここはボスがとっても強いのよ。それに、ボスを攻撃したとたん、ウインが追ってくるようになった。ま、ヒントを一つだけいうと、ここでは反射レーザーがいいんだよね。

▼このミックンは当初ピンク色だったそうな。だけど危ないんで緑にしたそーな



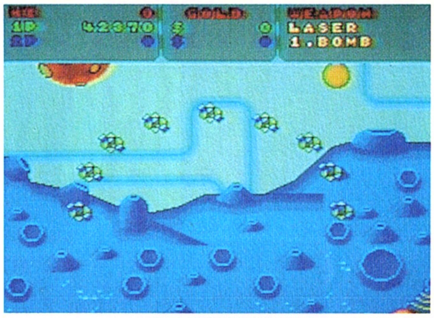
HOT NEWS ホットニュース

ファンタジーゾーン
NECアベニュー／7月発売／価格未定

やっと本家のＮＥＣの系列会社ＮＥＣアベニューからソフトが発売されることになった。その第１弾は、なんとあの有名なファンタジーゾーンだそうな。ファンタはいままでにファミコンやマークIIIに出ていたので、とりあえずこれで全機種対応になってしまうわけだ。しかも、ＰＣエンジンに移植するのだから、ヘタなモンは作れないよね。そこで気になる内容だけど、なんとアーケード版のをそのまま移植することになったそうだ。写真を見てもわかる通り、小要塞をやっつけると地面につぶれてヘナッって感じになってるじゃない。それにスクロールなんかもファミコンなんかとはぜーんぜん違うしね。あっと、それからこの写真には付いてないけど、レーダーもついてるみたい。セガゲームファンも、これでエンジンを買うことだろうなあ。



◀これが一面のグラフィック。アーケード版とまったく同じだね





◀ボッポーズがでた。ちゃんと背景があるんだよん



▲スクロールや敵の動きまで再現されているのだ

ワードナの森
NECアベニュー／9月発売／価格未定

このゲームはタイトーのアーケードゲームだった物だ。ファミコンにもなってるんで知ってる人も多いことだろう。内容は、ワードナという魔法使い（同名のＲＰＧとは全く別人、だと思う）を倒すというアクションゲームなんだ。これまたＰＣエンジンのグラフィックを生かして、アーケード版をそのまま移植するらしい。ちょっと開発が遅れてるけど、気長にまっててあげようね。



▲画面はアーケード版のものです

◀アーケード版の写真だけど、変わらない出来になる

▼これはサブ画面。ま、アーケードで練習してみるのもいいかもね



PAD&CARDの

エンジン地獄耳｜待望のCD-ROMは秋頃発売か!?

PAD いやはや、なんとかクレームもなく、2回目を迎えることができたようだね。

CARD なーに言ってんだか。前回のネタじゃクレーム付きようがないじゃんかさ。もっと過激なネタがヘミマガに載ってたでしょに。だから過激にしなさいって言ったんだよっ。

PAD まーまー、最初から過激すぎてつぶされちゃたまんないでしょ。それに今回はとっておきのCD-ROMの話なんだからこれでカンベンしてっ。

CARD こればっかしはネタしだいだからね。それでどんな話なのさ。

PAD だいじょうぶだって。まずは本体の話ね。仕様は、CD-ROMの機能の他に、音楽CDも聞けるようになってる。CDを聞くだけならポータブルタイプへと、着脱もできるんだ。気になる値段の方はだいたい5万円前後と見てるんだけど…。発売の時期は、NECは秋頃、遅くとも年内と言ってるらしいが、早ければ7～8月には出てしまいそうな雰囲気なのだ。ま、これはおもちゃショーの反応で変わるらしいんだけど……。

CARD ふんふん、普通のCDが聞けて、ポータブルになるっていうんなら5万円っていうのは妥当な線だよね。だけど、純粋にゲームマシンに5万円という高額を払えるんだろうか？

PAD そこが難しいところだよね。機能的には5万円でも安いって感じだけど、高いと思ったT・Fで2万ちょいだからねえ。それにこの値段だと、完璧に小学生は切り捨てられてと言っても過言ではないわけだからね。

CARD そーだねえ。だけど、おもしろいソフトが出れば結局は買っちゃうんじゃないかい？

PAD そーそー、ソフトの方だけど結構進んでるらしいよ。おもちゃ業界新聞によると、ジライヤというのが卸問屋関係の人だけに披露されたそうな。それによると、容量があるからアニメーションはビシバシ、効果音やBGMはデータにする必要がないので、ナマの迫力がガンガンに伝わってくる。特に声優を使ってセリフをしゃべらせてるのがリアルですごいらしい。逆に制作日数が今までより長くなってしまうらしいんだけどね。

CARD な～るほど。今までのゲームの規模とは比較にならないモノになるんだね。しゃーない、今から5万円目指して貯め始めるとするかっ！

最新ハード情報

エンジンの周辺機器がやっと出てきたみたい。とにかくいままでは姿さえ見れなかったもんねえ。とりあえずここに上げたのは手にはいるはずの物なので、なくてもあきらめずにいろんなデパートとか捜しまわってみよう。一番見つからないのはマルチタップかな……。

コントローラーが5コつなげる マルチタップ



今の所5人できるのは遊々人生ぐらいかな？ しかし、野球ゲームのような2コンがないと困るようなゲームには絶対必要になってしまうものだ。まあ、これから5人でプレイできるようなゲームをドンドン出すらしいので早めに買っとこう。

発売中
¥2,480

連射ができる 連射パッド



これはすごい！ ちょっとコントローラーの十字キーをよくしたのか、ナナメとか上下が入りやすくなってるのだ。それに、連射だとRタイプが簡単に進むんだね。難しくて進まない人はこれを使ってゲームを進めよう。なかなか使えるぞ。

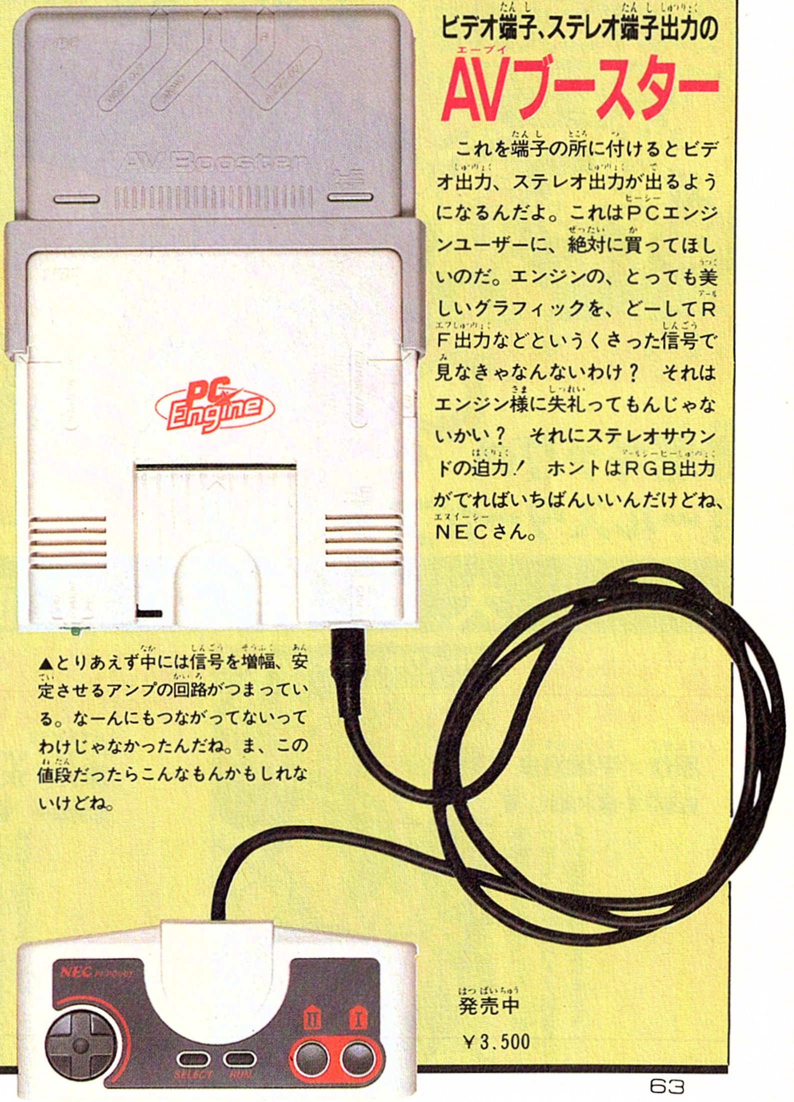
発売中
¥2,680

2PLAY用の 別売パッド



これには特に機能が付いてるわけではない。多人数でゲームをやる場合などに使うようだ、しかし、これを買うぐらいなら連射パッドを買った方がいいと思うんだけどなあ。ま、2、3個目までは連射にしてあとは安い方にすればいいのか。

発売中
¥2,480



▲とりあえず中には信号を増幅、安定させるアンプの回路がつまっている。なーんにもつながってないってわけじゃなかったんだね。ま、この値段だったらこんなもんかもしれないけどね。

ビデオ端子、ステレオ端子出力の AVブースター

これを端子の所に付けるとビデオ出力、ステレオ出力が出るようになるんだよ。これはPCエンジンユーザーに、絶対に買ってほしいのだ。エンジンの、とっても美しいグラフィックを、どーしてRF出力などというくさった信号で見なきゃなんないわけ？ それはエンジン様に失礼ってもんじゃないかい？ それにステレオサウンドの迫力！ ホントはRGB出力ができればいちばんいいんだけどね、NECさん。

発売中
¥3.500

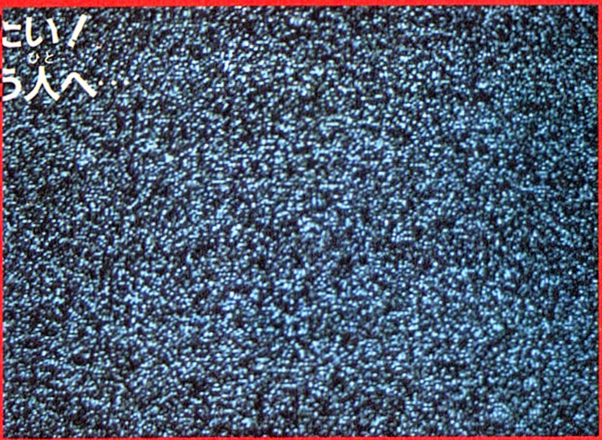
好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

上級
テクニック
紹介編

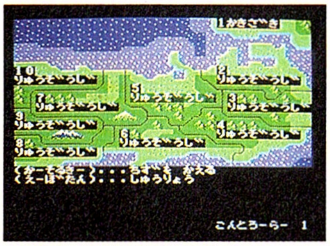
CONTENTS

SLGをもっとやりたい！
という人へ…

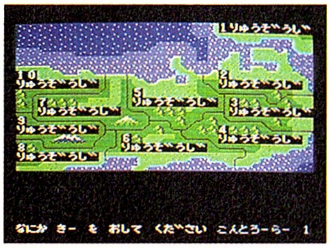


信長の野望全国版

光栄	カセット（1M+1M+S・RAM）
¥9800	発売中



▲九州から北上を続けた竜造寺さん、ついにあと１国、蝦夷を倒せば全国統一だ!!



▲とゆーわけで、日本は竜造寺隆信によって統一されたのでした、めでたしめでたし

1回クリアしたって？

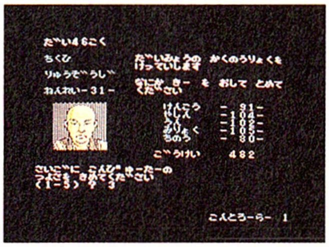
ところで、『信長の野望・全国版』にハマリまくっている全国500万のシミュレーションゲーム・ファンのみなさん、元気してるかい？ みんなの大名さんの調子はどんなもんかな？ 全国統一は進んでるかい？ 順調にいってるキミも、苦労に苦労を重ねているキミも、がんばってくれよな。ここ、四谷見附の交差点から、おじさんも応援しているからね！

それじゃあねぇ、50カ国モードで全国を統一した人、手をあげて!! ひの、ふの、みの……。うん、けっこうたくさんいるみたいだねぇ。ところでクリアしたみんなは、『信長の野望』のロム、どうしてるのかな？ まさかとは思うけど、部屋のスミっこでホコリをかぶってるとか、友だちに貸しっぱなしになってるとか…、なんてことはないだろーね。もし、そーだったら、すっごくもったいないんだぞぉ！ 『信長の野望』ってヤツは、１回クリアしたらそれで終りってソフトじゃないんだからな。何回だって遊べるゲームなワケだ、これが。

たとえばさ、COMちゃんの強さを変えてプレイしてみたかな？ レベル１とレベル５じゃ、初期設定値から思考ルーチンまで、比べモノにならないぐらいなんだ。レベル１でクリアしただけじゃ、まだまだアマ～イ（そーいえば、むかぁし「ルノアールのココアみたいにアマイ」とゆーギャグがあったよなぁ）。せめてレベル３で統一するぐらいまで、やりこんでほしいもんである。



▲クリア画面も見たし、このロムもしまっちゃお！ なんて思ってないだろーな!?



▲ロムを片付けるのはまだ早い！ せめて、レベル３ぐらいまでは、やりこみたいよな

本当のお楽しみはこれからだい!!

COMちゃんのレベルを上げる以外にも２回目、３回目を楽しむ方法ってのはあるんだよね。とゆーよりも、初級を卒業したこれからの方が、今まで以上にゲームを楽しめるはずなんだ。

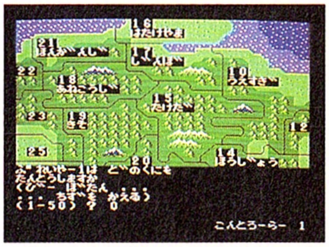
１回目より少ない時間でのゲーム・クリアをめざす、１回目とは違う作戦を立ててみる、１回目とはちがう大名さんでプレイをするなんてのは当然として、みずからにハンデをつけるなんてことをしてみるのもおもしろいんじゃないかな。

少ない時間でクリアするためには、少数の兵力で戦争に勝ち進まなけりゃなんない。HEX画面での戦術が重要になってくるワケだね。

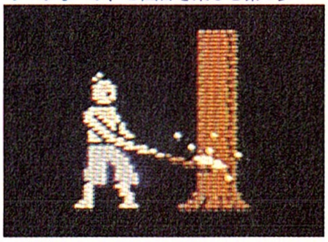
違う作戦。たとえば、侵攻方向を変える。長宗我部クンで四国を統一したら、九州をめざさずに、中国から近畿へ侵攻するとかね。

ハンデってゆーのは、たとえばさ…、そうだなぁ…。使用しないコマンドを決めちゃう、〝開墾はやらない〟とか、〝忍者は使わない〟、〝属国は作らないで、すべての領地を直轄でやる（げげっ！）〟とかね。それから〝申し込まれた同盟・婚姻はすべて断わる〟、あるいは逆に、〝申し込まれた同盟・婚姻はすべて受ける（この条件って、けっこうキツそうだな）〟なんてのもハンデになるな。

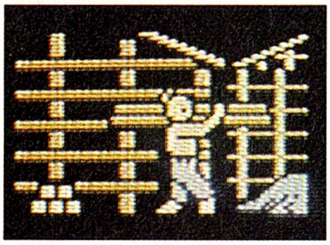
大名さんを変えてみるってのも、有力な大名を選んだのでは、今までとあんまり変わんないだろ。ここはひとつ、国力や兵力の低い国、力の弱い大名さんを選んでほしいワケだ。COMちゃんのレベルは１でいいからさ。こーゆー連中でプレイするってことは、今まで以上にシミュレーション的思考をしなきゃならないってこと。ちょっとした判断ミスがゲームオーバーに直結することも多いし、いきなり攻め込まれることも多い。つまり、戦略・戦術両面でふか～い考えが必要になってくるんだね。国力の低い国でプレイする場合、特に重要なのが年齢と健康だ。とにかく長生きしてくんなくちゃ、困るモンな。いつも以上に富国に時間がかかるワケだからね。とーぜん苦労をするだろうけど、終ったときの感激は大きいよ。ぜひチャレンジしてみてくれ。



▲今度はどの戦国大名で日本を統一してやろーかな…が、２回目を楽しむ第１歩



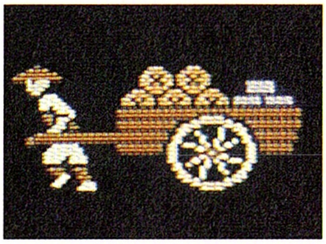
▲使用しないコマンドを決める、なんてハンデはどうかな？ 開墾はしない、とかさ



▲開墾とならぶ金儲けコマンド、町造りをやらないってのも、苦労しそうだ



▲婚姻・同盟をすべて受けるなんてのも、けっこうハンデになったりするのだ



▲いっさい輸送をしないってのは、かなりキツいハンデだよね。やってみる？



▲時間はかかるけど、全部直轄地にして日本を自ら運営する、なんてのもオツだね

これが上級者向け大名だぞ!!

そんなワケで、これから上級者向けの大名さんを、いっきょに16人ばかり紹介してしまおう。コイツらを選んだら、えっれえ苦労すること間違いなしの弱小大名ばかりをピックアップしたぞ。この中の大名さんを選んで、全国統一をなしとげられれば、キミのＳＬＧのウデもかなりのものだ。真のシミュレーション者として胸をはって生きて行こう！

30 波多野秀治



丹波

本能寺の変の一因になったとゆー一説もあるこの人、ゲーム序盤でお亡くなりになる確率も非常に高いのはごぞんじのとおり。難しさランキング・ベスト３にはいる超一流のムズカシ大名だ。摂津和泉の三好長慶には注意しろ!!

28 六角義賢



伊賀

将軍である足利家を擁護し三好長慶と戦ったが、けっきょく織田信長に降伏してしまう。国力・兵力・年齢、どれをとっても最低。しかもとなりの国は強大な力を持つ北畠具教の伊勢志摩。波多野に負けないムズカシイ大名だ。

23 斉藤義竜



美濃

織田信長とは義理の兄弟なんだけど、敵対していた。歴史ではずいぶんがんばったんだけど、このゲームでは、一揆か謀反の犠牲になることが多い。謀反がなくても、おとなりさんが徳川・織田・北畠。最悪の地形と貧弱な国力、なのだ。

17 神保氏張



越中

上杉謙信にコビて、戦国時代を生き抜いた人。このゲームでは、スタート直後の謀反か、攻め込まれてお亡くなりになるコトが多い。越後上野の上杉謙信・甲斐信濃の武田信玄・飛騨の姉小路自綱と列強にかこまれてるのもツライとこだ。

12 宇都宮広綱



下野

強大な上杉謙信の越後上野と北条氏政の武蔵伊豆、そこそこの国力を持つ常陸の佐竹義重にはさまれた、国力・兵力の乏しい弱小国。広綱クンが17歳と若いのだけが取柄なんだけどね。謀反や一揆もよく起こるんだよな、ここは。

8 結城晴朝



磐城

上杉・北条、両有力大名の勢力均衡をたくみに利用したカメレオン外交で、戦国時代を乗り切ったコウモリ大名である。兵力が少ない上に、陸前の伊達輝宗・羽前の最上義守・岩代の葦名盛氏と中級以上の国にかこまれ、地の利も悪い。

36 別所長治



播磨

歴史では悲惨だよお、この国。信長に兵糧攻めをやられて、２年間籠城。草の根・木の皮で飢えをしのぎ、泥水で乾きをいやしたんだって…。国力は低いし、一揆は起きやすいし、となりは三好長慶の摂津和泉だし、なかなかたいへんだ。

16 畠山義綱



能登

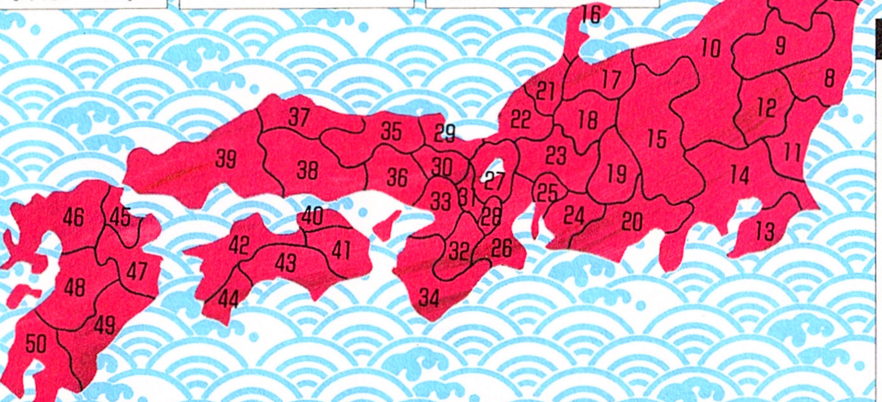
加賀の本願寺光佐はけっこう強いから注意が必要だな。それから、直接となりあってはいないけど、この辺には列強がひしめいてるのもコワイ。国力が低いところへ、いきなりの一揆も、この国の得意ワザだしさ。

1 蠣崎慶広



蝦夷

11歳と若いのは魅力なんだけどね。いかんせん国力・兵力がツライ。ただ陸奥の津軽為信と同盟・婚姻などの不戦条約が結べればグッド。その間に国力・兵力を整えられれば可能性が高くなる。ここは１番守りやすい国の一つだからね。



35 山名豊国



因幡但馬

この人と豊臣秀吉の籠城戦は、史上最大と言われるぐらいすごかったんだって。地の利は悪くないよね、となりに強国があるってこともないし。国力が低いけど、12歳と若いしけっこうやれるかもしれない。謀反や一揆さえ起きなければ…。

9 葦名盛氏



岩代

国としては中級なんだけど、高齢であることと、地の利がネックになってるのがこの人だ。羽前の最上義守・越後上野の上杉謙信に、標的にされることがよくあるのだ。補給国が作りにくい位置にあるのも、苦しいところだよな。

45 城井鎮房



豊前

北を見ると毛利元就の安芸長門がある。西に目を向けると、そこは竜造寺隆信の筑肥なのだ。うーん、きびしーね、ここは。中国・九州地方で最有力の２国と、となりあってるんだもんなあ。国力も低いし、一揆・謀反もよく起きる国だしねえ。

48 阿蘇惟将



肥後

奈良時代から続く名家で、南北朝時代には北条氏とタメをはれるほど有力だったんだけどねえ…。いまは筑肥の竜造寺隆信、薩摩大隅の島津貴久におびえる３流国だもんなあ。国力・兵力も並以下で、キリシタンに殺されちゃうこともあるしな。

29 一色義道



丹後若狭

織田信長に利用され、怒った将軍足利義昭が頼ったのが、この人。結果的に信長と対立することになり、滅ぼされた。国力も低く、謀反・一揆の名所でもあるワケだ、この国は。高齢でもあるし、上級者にとっては、やりがいのある国だね。

19 木曽義昌



木曽福島

この国ほど地の利が悪い国って、ほかにないんじゃない？ そのぐらいおとなりに恵まれない国だ。武田信玄の甲斐信濃・今川義元の遠江駿河・徳川家康の三河・姉小路自綱の飛騨。こんなのにかこまれてちゃ、守るだけで精いっぱいかな。

44 一条兼定



土佐中村

低い国力、少ない兵力、おなじみ長宗我部元親クンの土佐がおとなり。場所が四国だけに、長宗我部クンさえなんとかして、富国強兵ができれば、行ける可能性も高い。年齢も17歳と若いし、ここにあげた16人の中では、ラクな方だね。



フリートコマンダー

アスキー	カセット（256kb＋256kb）
¥5500	発売中

実録！タイレル辻のこれがフリコマ玉砕戦法だっ!!



◀15歳のときログインのリスト打ってフリコマして以来のつき合い

オイラが今、一番気にいっているゲーム。それがこれ、アスキーの海戦シミュレーションゲーム『フリートコマンダー』なのだ。パッケージはファミコンのゲームってゆーより、パソコンのゲームみたいで、なかなかオシャレだ。それに、海戦マップと艦隊模型がオマケについているのも、気がきいてるよな、うん。

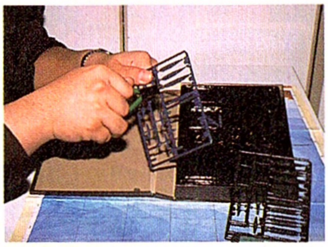
ところで、キミはもうにっくきアルゴン連合国の艦隊を撃破し、我がプロトン帝国に勝利をもたらしたかい？なに、まだだって？　よぉし、それならオイラがお手本を見せてあげることにしよう。題して『実録！　ターミネータ辻の『これがフリコマ玉砕戦法だっ!!』だ！

オイラが初心者のみんなのために、真心をこめてプレイした結果をまとめたのがこの実録なのだ。これを読めば、初めてゲームをするキミだって、アルゴン連合国海軍を撃ち破り、プロトン帝国を大勝利に導くこともできるだろう。また、ゲームになれてきたキミは、アルゴン海軍を攻略する上での、新しいポイントが見つけられるかもしれない。さあ、それじゃ、パッケージを開けて、ゲームをやってみることにしよう。パカッ！　（箱を開けた音だぜ）

まずはパーツを切り離すことから



▲このように箱の中にはカセット、マップ、それに艦隊のコマが入っているわけだ



▲開けたらとりあえずコマを切り放す事から始めよう。なくさないようにね

プラモを使おう！

まずはオマケの艦隊模型をランナーから切り離そう。プラモ好きのキミなら、塗装に挑戦してみるのもいいね。模型を切り離したら、おもむろにマップを広げて、艦隊を配置しよう。モニター画面だけでは分かりにくい位置関係を、実際に配置することによって、しっかりと把握しようってワケだ。コマンドでデータを選ぶと現在位置が表示されるから、それを利用して配置したらいいだろう。敵艦隊の位置が分かったら、それも忘れずに配置してくれよ。いちいちメンドくさいと思うかもしれないけど、確実に敵艦隊を撃滅するためには必要なことだ。自軍と敵軍の位置関係をしっかり頭にたたき込んでおいて、移動距離や射程を計算しながら戦うのがベストなんだからね。

ここまで、準備ができたらいよいよバトルを始めることになるんだけど、その前にちょっとしたテクニックを伝授してあげよう。これを知ってると、かなりゲームが楽になるのだ！

「イドウ」コマンドで敵の位置を知れ!!

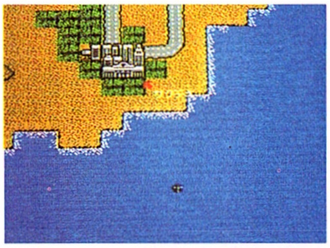
楽なテクが、ある

キミは“ZOC”ってゆーことばを知ってるかな？　このゲームのメインのユニットは艦船だろ。艦船同士が近づきすぎると、接触事故を起こす恐れがあるワケだね。そのために、このゲームでは艦船の周囲に、進入できない一定の範囲があるんだよね。この進入できない範囲のことを“ZOC”って呼ぶんだね。

このゲームでユニットの“イドウ”は、矢印で行う。この矢印は、その艦船が移動できる範囲内で自由に動かせるんだよな。

さあ、いよいよ“ちょっとしたテクニック”の本論にはいるぞ。“ちょっとしたテクニック”ってゆーのは索敵なんだけどね。えっ？　“サクテキ”コマンドならあるって？　ちょっとちがうんだなぁ。“サクテキ”ってゆーのは、すでに見えている敵の戦力を探ることだろ。ここでゆー索敵ってのは、見えない敵を探し出すことなんだ。本当なら敵艦隊にかなり接近して、こっちのレーダーレンジに入らないと、敵がどこにいるのか分からない。つまり、移動したら敵艦隊の真正面だった、なんてことがひんぱんに起こるワケだ。もし移動する前に敵の位置が分かったら、こんないいことはないよね。そこで…、なのだ。

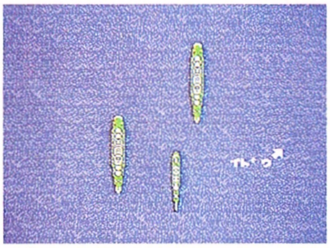
（移動の矢印は、その艦船が移動できる範囲内で自由に動かせる）＋（艦船はZOCには進入することができない）＝（移動の矢印はZOCに進入することができない）。分る？　つまり矢印を動かして、その艦船が移動できる距離内なのに矢印が入れない場所。そこに敵の艦船がいるってことだ。この項のタイトル、『イドウコマンドで敵の位置を知れ!!』ってゆーのは、このことなのだ。このテクを使って、敵艦の位置を確認しながら移動するようにすれば、作戦を立てるのもラクになるだろ。合言葉は“矢印が引っかかる場所を探せ！”だっ!!



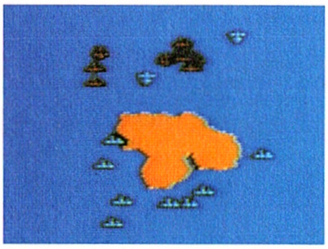
▲戦闘機あたりで敵の海域を索敵してみる。引っかかったら、そこに敵がいる事になる



▲そしたら、もう1機飛ばして敵艦隊がなにであるかを確認すればいいのだ



▲引っかかったら、そこよりちょっとはなれた所に移動してみよう



▲むやみに飛ばしすぎると敵艦隊のど真ん中に移動しちゃうかもしんないからね

では実際の戦闘を見てみよう！

戦闘機には目もくれず、ひたすら艦隊だけを狙えばよろし！

さあ、戦闘開始だ。目的は敵の経済価値を2500以下にすること。都市なんかはほっぽっといて、艦船攻撃に徹しよう。最初の狙いは敵の輸送船だ。経済価値を運んでくるコイツらは、一刻も早く撃沈しよう。そのために足の速い小型空母を、島の右から輸送船のルートへ侵攻させる。できれば1往復もさせないで、沈めたい。他の艦船は島の左側から侵攻することに決め、島の左手前に集結させることにした。この段階では陣形を考慮にいれる必要はないけど、空母を最前線に出すなんてゆーアホをしないよーに。

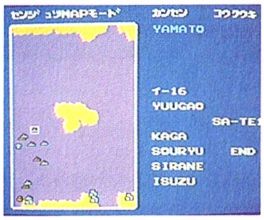
島の左手前に集結完了。カガに搭載されている零式艦上戦闘機22型（KF-022）を索敵に出す。げげげげっ！　アルゴン艦隊も島の左に集結してるじゃないか！　ここは度胸を決めて、やるっきゃないね。戦闘機隊・爆撃機隊、全機発進だ!!　ここで注意を一つ。攻撃機隊は、まだ出しちゃいけないのだ。



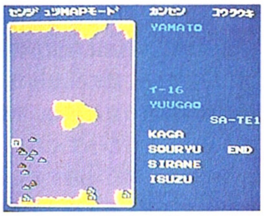
◀敵艦隊が見えた。けっこう早い動きをしてる

攻撃機隊は無傷のままで後半戦に残したいからね。戦闘機隊は航空戦力に、爆撃機隊は戦艦・駆逐艦にぶつける。この時点では、艦隊戦は絶対にさけること。戦闘機隊・爆撃機隊が全滅しても構わないから、敵艦船に徹底的にダメージを与えるのだ。

一方、ソウリュウと攻撃機隊は輸送船2隻の撃沈に成功、敵の経済価値に大きなダメージを与えた。



◀敵を全滅しかけたんだけど、下へ逃げられた



▶追ったために余計な時間がかかってしまった

気になってる人もいると思うんだけど、我が部隊の潜水艦イ—16はとゆーとだね、こっそりと島の右側を回り、敵艦隊の後方を目指しているのだった。

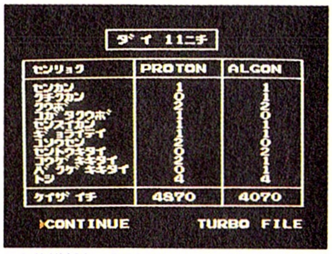
さて、先行した我が航空部隊は、敵艦隊に甚大な被害を与えたが、こっちもボロボロにされちまった。いやぁ、よくやってくれたよ。それじゃ、ぼちぼち艦隊戦をしかけようか。ダメージを受けた艦船は攻撃力・耐久力・弾数、すべて減少してるからね。同じ能力の敵と戦ってもこっちが有利なんだ。

使命を終えたソウリュウと攻撃機隊は、艦隊戦に参加すべく戦闘海域に急いでいた。

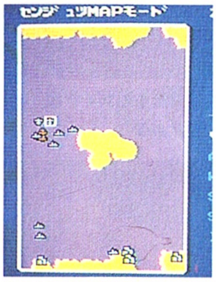
イ—16は、着々と敵後方に回り込んでいる。

艦隊戦が火蓋を切った!!　我が航空戦力により深手を追ったアルゴン海軍など、ヤマト・ナガトの敵ではないのだ！　温存していたアカギ・カガの攻撃機部隊も、今度は戦闘に参加させる。やった！　ヤマトがアイダホを沈めたぞ！　フブキ・サギリもミズーリを相手に善戦をしている。ナガトの標的はエンタープライズだ。アカギ・カガは残っている航空戦力の残滅にあたる。いいぞ、戦局はこっちに有利に展開している。

とちゅうで合流したソウリュウとイ



▲中間報告。輸送般の価値が大きいのがわかるでしょ

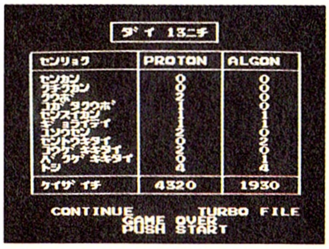


◀最後のツメ。戦艦、駆逐艦が犠牲になったけど、潜水艦と空母で残りをたいらげてしまえばいい段階まできてる

—16が戦闘海域に到着した。ソウリュウの攻撃機部隊がホーネットを襲う。イ—16の魚雷がレキシントンにとどめをさした。

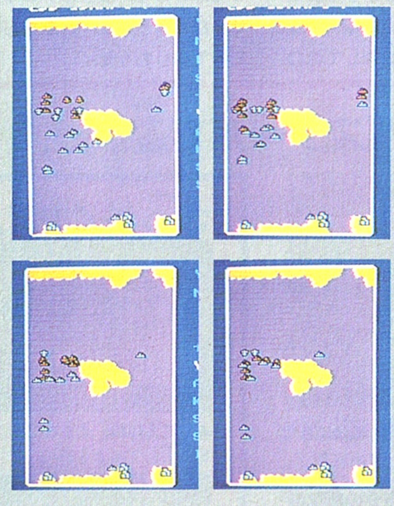
戦いは終った。アルゴンの経済価値が2500を割ったのは、開戦から21日めであった。

と、ゆーワケで、オイラのレポートはおしまい！　見事（かな？）に勝利をおさめたのだった。どうだい、少しは参考になっただろ？



▲ここまでやらなくてもいいけどねぇ

マップを見ながら研究しよう



お手本!!

敵が左をまわってきたので、左端から逃げられないように広く艦を配置した。航空機が広く散開していたので、ムリを承知で戦闘機隊を突っ込ませる。その後、爆撃機を配置。今回はダメージ覚悟で潜水艦を右に回さなかったのがよかったのかな？　敵艦隊は島の左で壊滅した。

戦い終わって日が暮れて……

というわけで、ゲームを2～3度プレイすればこれぐらいの戦績を上げることができる。

このフリコマのコツは、無傷の艦、もしくは艦載機を中盤まで持ち越すことができるかどうか、ということなのだよ。

このゲームでは、自分の艦の破損状態と攻撃力が密接に関わってるのは知ってるね。ダメージ受ければ受けるほど攻撃力が減っていくってヤツだ。だから、たとえ戦闘機や爆撃機が全滅しても、それで敵に（特に戦艦や戦闘機）少しでもダメージを与えられるならこの方法をとった方がいいと思う。しかし、これはファミコン的な考え方なんだよね。ただ勝ち負けを盲目的に追っかけるだけでは、もひとつムナしい。そう思わないか？

ＳＬＧっていうのは敵にダメージを与えるからと言って、むやみに全滅させるような真似をさせちゃいけないんだ。だから、今度プレイする時は、敵との経済価値の差を大きくして勝つようにしよう。この考え方が身につけば、ＳＬＧマスターとなれるだろう。

あ、それからフリートコマンダーをやったことない人、やりましょう。



▲マップを使ってプレイすればなかなか緊迫感が出てよろしい。コマがでかいけどね

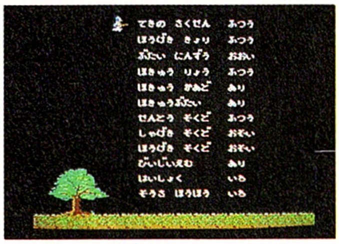


▲というわけで勝利を収めました。ほとんど負けることはないＳＬＧなんだけど

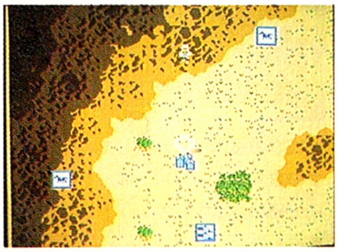
アイレム	カセット（1M+256kb）
¥5500	発売中

ナポレオン戦記

補給なしとか、10番は使わないとか、ね



▲とりあえず初期設定をムズくする、なんてのはジョーシキだよな



▲イジでも補給はしないぞ!! ってのも、かなりのハンデになるし

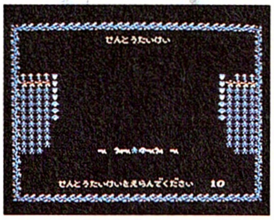
マルチ・コントロール・シミュレーション・ゲームってゆー、まったく新しいタイプのＳＬＧ、『ナポレオン戦記』、キミのナポレオンのヨーロッパ制圧は進んでるかな？　おおっ、もうヨーロッパを手中に収めたナポレオン皇帝も、ずいぶんいるみたいだね。それじゃあ、ここでも１回クリアした人のための遊び方ってヤツを考えてみることにしようか。ロム（ゲームソフトのことである。けっして〝ロムにーさん〟のことではないのである。念のため）ってヤツは、けっして安いもんじゃないし、１回クリアしただけでオシマイ…じゃ、やっぱりもったいないもんなぁ。

カンタンなのはハンデ戦だよな。初期設定を自分に不利になるように設定するとか、補給はいっさいしないようにするとかね。そう、補給なしで戦わなきゃならないって、なかなかシビアになるよな。ただでさえこっちの兵力が少ないのに、敵はさらに補給してくるんだから。戦術に自信があるナポレオン皇帝なら、腕の見せ所だ。少数で大部隊を撃破したときの、あの感動をぞんぶんにあじわってくれ。

それから、敵と戦闘するとき、部隊の隊形を選択するよね。１番有利なのは、みんなも知ってるとおり10番だ。この隊形の使用を禁止してしまう、ってのもけっこうハンデになるね。

あとは…主力１部隊だけが攻略に参加して、あとの部隊はひたすら本陣を守る。主力はいかに敵と接触しないようにして、敵本陣に突入するか、とかね。ちょっと考えれば、２回目、３回でも楽しめる方法を思いつけるはずだ。せっかく買ったゲームだもんな、何回だって楽しもうぜイ。





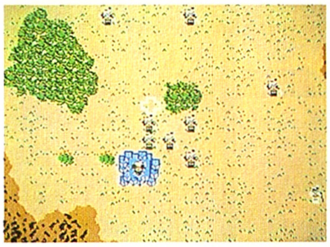
◀得意な戦闘隊形を使わないのも、ハンデの一つ

クリアした人も、まだの人もパスワードで遊ぼっ！

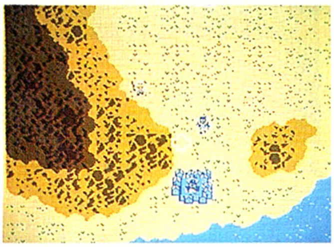
この『ナポレオン戦記』は、パスワードを使ってコンティニューするだろ。これを利用して遊んじゃおうってワケなのさ。

パスワードは４ケタの数字なんだけど、これがなんでもスカスカ入っちゃうんだよね。ためしに適当な数字を打ち込んでごらん。ほらほら、ゲームが始まっただろ？　どのシナリオから始まったかな？　いきなりワーテルローの戦いから始まるなんてことも、けっこう多いんだ。これに勝ったら、どのシナリオにもどると思う？　最初のイタリア遠征なんだぜ。敗者復活戦なしで、どこまで制覇できるかって、遊び方ができるよね。さらに自分の部隊の数・敵の部隊の数・補給部隊の数なんかにチェックを入れてみてくれ。これも、ときどき、とんでもない数になるのだ。フランス軍の部隊が１で敵の部隊は８とか、フランス軍10で敵は５とかさ。１ＶＳ８ならばウデに覚えのある百戦錬磨のナポレオン皇帝たちにとって、最高の舞台だろ。10ＶＳ５なら戦い始めたばかりのルーキー・ナポレオンにとって、かっこうの練習ステージになるってワケさ。

まぁ、いろいろパスワードを入れてみて、いろんな状況でゲームを楽しむことにしようよ。



▲一方、敵は８部隊!!　戦術・戦法に自信があるキミ！　チャレンジしてみる？

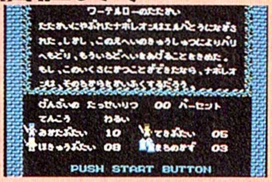


▲味方が部隊１しかない…。パスナンバーを使うとこーゆーことも起こるのだ

さっそく試してみる価値あり



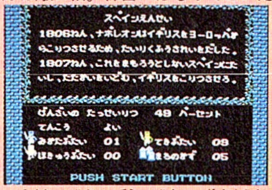
▲たとえばね、そうだなぁ、〝9997〟を入力してみようか…



▲いきなりワーテルロー。しかも部隊は敵の倍。練習にはもってこいだ



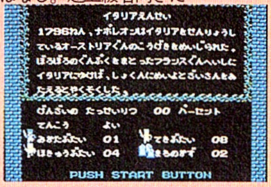
▲お次はすなおに〝1234〟なんて、行ってみよう！



▲味方１部隊、敵９部隊、補給部隊はなし。超上級者向きだ



▲最後はカッコよく〝殺しの番号〟を入れてみよう。〝0007〟だ



▲味方１、敵８、補給部隊４は、中級から上級向けかな？

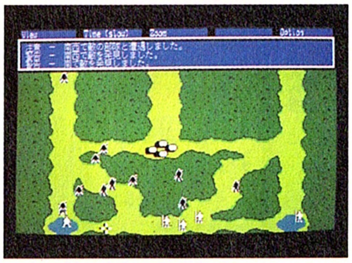
TYRELL辻の SLGをもっとやりたい！という人へ……

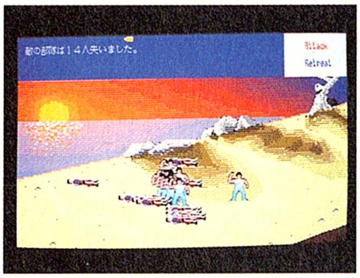
いっしょにやれる仲間を見つけよう！

ファミコンでは新しい分野であるシミュレーションゲーム、略してSLGも、そろそろ知名度が上がってきて、ファンも多くなってきてるようだ。だけど、SLGっていうのはプレイしていくにつれ、どんどん難しいのがやりたくなってしまうというゲーム。だから回りにある初心者用のSLGではあきたらないっていう人もいるんじゃないかな？　そういう人のためにアドバイスというか、ちょっとした情報を教えてあげよう、というわけだ。

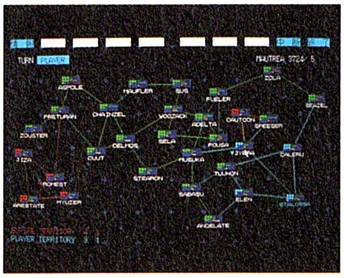
SLGというのを本当に知りたい上級の人は信長の野望をプレイする事をお薦めする。なんといっても規模やゲームのバランスがとても良くできているので、途中変なところで引っかかったりしないのがいいね。信長をもっている人や、その他のSLGをもってる人にオススメな策は、自分で制限を作る、ということだろう。SLGは制約が多ければ多いほど難しくなっていく。例えば、信長だったら30以上の大名でプレイしてみるとか、進攻ルートを変えてみるとかね。これがとりあえずゲームを難しくしてくれる。初級の人が中級になれるかどうかがわかるところだろう。


◀御存知大戦略II。今ではいろいろなオプションが出回るようになってる。近代戦の代表格SLG

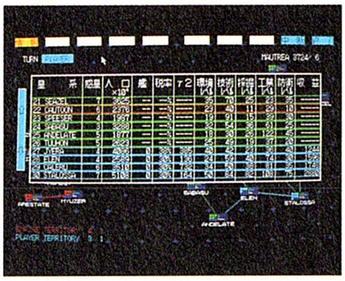

▶アートオブウォーは古代戦だ。部隊を動かして陣地を取ったり旗を取ったりする

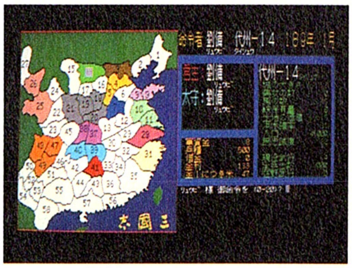

◀戦いは素手、剣、ナイフ、弓などで行なわれる。肉弾戦が見れるのがなかなかよろしい

しかし、ファミコンのSLGには致命的な欠陥があるのを知ってるだろうか？　それは、決して上級者向けのSLGが作れないという事なんだ。いや、作ろうと思えば作れる。だがとっても遅いゲームになってしまうだろう。その原因はSLGの命と言うべき、思考ルーチンにある。思考ルーチンというのは相手の手を読んで、味方をどう動かすかというのを考えるプログラムの事だ。この判断が正しければ正しいほど強くなるわけだけど、そのためには判断文を多くしなければならない。敵はどれを動かしたか、全体の配置は、いままでの行動は……といろいろある。これを多くすると容量を喰うし、なにしろとっても遅くなってしまうのだ。まあ、これもなんらかの解決策がでてくるんだろうけど、今の所はちょっちムリみたい。だから、SLGマスターというぐらいにうまくなってしまった人は、もうパソコンのSLGに手を出すしかなくなってしまうのだ。ということで、パソコンのSLGの紹介をしてしまいましょ。

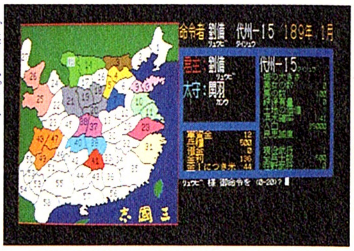

▶ディーヴァの98版、カリ・ユガの光輝。自分のレベルにあったシナリオからやれるようになってる

パソコンのSLGで人気の高いのは、言わずと知れた信長の野望、それに同じ光栄という会社が出している三国志、ジンギスカンといった所だろうか。特に三国志は難しいが、プレイしててとってもオモシロく感じてしまうので、是非ともやってもらいたいSLGの一つである。くわしい内容はパソコンゲーム誌に載ってるんでそれを見ていただきたい。ま、ほとんどタイトルで想像できるかも知れないけどね。それから、有名所の大戦略II（現代大戦略は×）だろうか。これは対峙型のSLGで、近代兵器が使えるのがなかなか楽しい。禁断の核兵器なんかも使える場合がある。このように、パソコンだと過激な設定も使えるし、規模もでかく（大戦略IIだとまるまる24時間かかる場合がザラにある）なるので、シナリオ自体がおもしろくなるんだよね。1度紹介したと思うけど、アメリカではバランスオブパワーという危ないSLGがあるぐらいだ。アメリカ大統領かソ連書記長になって、軍事均衡を保つゲームで、内政不安な国に治安軍を置いたり、軍事援助、テロ、ゲリラへの支援、外交などの要因が関わる。そして、うまくバランスを保たないと戦争が起きて人類が滅亡してしまうのだ。よーするに優位になりすぎたり劣勢になりすぎると核ミサイルを飛ばしてしまうということなんだよ。


◀このSLGはデータの量が多いのだ。それだけリアルでおもしろいが複雑になっていく


◀三国志は難しい。難しいが多人数（3人ぐらい）でやるとなかなか白熱するんだよね

パソコンにもおもしろいSLGがある。しかし、SLGの本当の奥深さを知るためには対峙型の戦術SLGを人間相手にやってみなければならない。戦略というのは経済が豊かになってしまえばおしまいだけど、戦術SLGは本当に奥底まで考え、慎重に移動させなければならないわけ。今までの経験と知識がフルに生かせるんだよ。ということで、もっとSLGをやりたい人は、仲間を見つけていっしょにあーだこーだいいながらプレイしてみる事だ。仲間がいればお互いが強くなっていくんだからね。


◀簡単に一国増やしてしまった。それにしても、美女の数が多いとなにがあるんだろう？　えへへ

シミュレーション天国

日頃の意見のぶつけどころがないとお嘆きのシミュレーションゲームファンよ。今号から、こんなコーナーもある。便利な世の中……



連載コラム タイレル辻の考えるピント

とーとつですが、ナムコの独眼流政宗はリセットボタンを押しながら電源を切らなくても済むよう設計されているという事です。逆に押しながら電源を切るとふっとぶそーなので、独眼は単に電源を切るようにしましょ。

あ、それからこれもいきなりですが、アクションやシューティングの力技の場合はターミネータ、SLGやRPGなど知的な場合はTYRELL辻（タイレル博士を知ってる？）と名前を変えさせてもらいますのでよろしくね。

てなわけで、いきなりナムコと辻からの情報で始まってしまいましたが、ここはSLGについていろいろと語ってみようじゃないか、というコラムです。そんで今回のテーマは、前Pにもちょこっと触れた、他の人はどの様にプレイしてるのかっ、という事を考えてみようというわけなんですね。

SLGっていうのは1人でやってってもうまくなるのに限界があるわけなんですよ。かといってコンピュータはおりこうさんなのかバカヤロ様なのかわかんないし、やっぱり人様のプレイを見るのが一番なんですな、これが。ホラ、新聞とかTVで将棋とか囲碁とかの対局をのせてるでしょ。うまい人の対戦をみると感心するところが多々あるし、考え方の違いにもおどろくワケですよ。ああ、こんなやり方があったのかってね。それに、下手は下手なりにボッと妙な手を打ったりするしさ。

そこで、キミの作戦をぜひとも教えてもらいたいのだ。ハガキでも封書でもいいから、君のプレイしたゲーム名と、どういう作戦をおこなって、どんな結果になったかを書いてほしい。ゲームによっては、慎重に、緻密に計算された行動が必要なときや、大胆に強行突破の方がうまくいく場合などパターンはいくらでもあるって感じでしょ。それをキミがどう読んだのかがポイントとなるんじゃないかな？ ということで、連載となるわけですがよろしゅーお願いいたします。次回のネタは「猛進か慎重か見極める」です。じゃね。



読者から

●信長の野望、武田信玄、独眼竜政宗3本全部買ってしまった。「えっ、なんで似たモノをそんなに？」と友だちはいいますが、好きな人だもの仕方ない。以前、辻さんが書いてたけど、「信長は内政、信玄はお金、政宗はお米が大事」が身にしみて感じる今日この頃です。不如帰も買うゾ!!

〈山梨県・山根真介〉

○フリートコマンダーは値段が高いくせに256kb＋256kbだから迷ったけど、Vol.7のレビューの評価が良かったので買いました。この手のゲームはパソコンでやりまくったのに、ドキドキゾンビでしたよ。

〈埼玉県・渡辺幸太郎〉



●最近フリコンで遊んでいます。いまのところ無敗の帝王なのだ。最初の数日敵艦が見えないところがいい。

〈愛知県・全開のキム〉

○武田信玄で「北条」に攻められるたび杉良太郎の流し目を思い出すボク。

〈東京都・矢ヶ崎高広〉

●松本亨の株式必勝学はスゴイ。株の勉強どころか、シミュレーションゲームとしてすごい完成度の高さだ。NTT株を買うと胸がときめく。「買い」だぜ。

〈大阪府・河野幸治〉

○信長の野望・全国版。私の戦績……
レベル1 長曽我部→やりかたわからずに苦労するも統一。
レベル1 北条→やや慣れたが、周囲が強いので苦戦。でも統一。
レベル1 織田→25年で統一。
レベル1 島津→ 同上。
レベル2 蠣崎→ムチャクチャ苦労するも忍者を駆使して統一。
レベル5 長曽我部→リセット。
レベル3 長曽我部→すさまじい兵力に驚きながらも、統一。
レベル2 武田→プレイ中。1580年ごろ。徳川、上杉、北条を倒す。先は見えた。
P.S.当面の目標。毛利による全国統一。南部、里見でもいい。

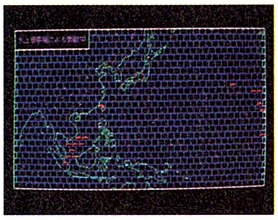
〈埼玉県・東洋一の卑劣漢〉

あて先は本誌編集部シミュレーション天国まで

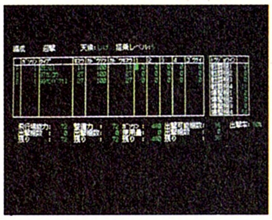
パソコンゲームおすすめ情報

え～このコーナーはパソコンのSLGの中から、これは！ と思われる物を紹介してみようというところです。

今回紹介するのはGAMという会社の作った海戦SLG、太平洋の嵐だ。まあ、単純にいえばフリートコマンダーの延長線上にあるものなんだけど、そのデータ量たるやがく然としてしまうものがあるのだ。なにしろ、軍艦その他船舶が178種類、計1550隻、航空機が107種類、そして各地の拠点となるところが132カ所もあるんだよ。このゲームはデータをいかにリアルに再現するかというモノなのでこうなってるんだね。このゲームがいかにとんでもないかということだ、例えば航空機を作るにはアルミがいるわけ。そんでそのアルミを作るにはボーキサイトを輸入してきて精錬所で精錬しなきゃなんないのよ。燃料だって、原油を輸入してきたら製油所で精錬して航空機用のガソリンと船舶用の重油にしなきゃなんない。そして、それらを手に入れるために、各地を占領しなければならないわけ。鉄鋼石だったらマニラとか、原油はブルネイとかね。しかも、細かく気象も変わっていくからオドロキ。前線がこう伸びて、高気圧がこうで……。というように、異常なほどのデータ量なんだわ。しかし、これはただデータの多い難しいゲームではないのだ。計算とかはすべてCOMがやってくれるし、めんどくさいのはすべてCOMがやってくれるようになってるのさ。このように、海、陸、調達将軍をすべて一人でプレイできるよーになってるわけだ。



◀非常に細かく分割されているのだ



◀これらのデータをすべて把握しなきゃならんのだ

なんとなくSLG的な本の紹介 BOOK GUIDE



司馬遼太郎著
新潮文庫刊
上・中・下全3巻
（定価440円）

戦国時代を知るには、うってつけの一冊だ。歴史小説というと、ややもすれば一人の武将の武勇伝に終ってしまうケースが多いが、これは違う。主人公は石田三成というカタチをとっているものの、テーマは「時代」そのもの。全国規模で展開する策謀はゲーム的刺激に近い。SLGの役に立つ大名の慣習、軍事の勉強にもなる。是非。


敵司令部を
全滅させることが
キミの任務である。
●操作はカンタン。初体験のキミでもすぐできる。
●プレーヤーモードで、友だちやお父さんと対決しよう。
●ユニットを自由に組み合わせるとストーリーは無限に広がるのだ。
移動
歩兵は輸送トラックに乗せると、早く目的地へ着くぞ。
攻撃
敵とぶつかったり射程距離内に入ると、攻撃開始だ。
補給
地上部隊は町へ行くか補給トラックで補給しよう。
飛行場
これがウワサのシネマウェアだ!
新体験!シミュレーション・ウォーゲーム登場!!
砂漠の狐
戦車戦略
好評発売中!!
5,500円
北アフリカ制覇認定書と
テレホンカード、プレゼント!
シナリオ「北アフリカ戦線」で敵を全滅(40ユニット)させると勲章が光る。この画面を写真にとって取扱説明書についている応募券といっしょに、コトブキシステム㈱呉事業所「砂漠の狐テレホンカードプレゼント係」まで送ろう。先着500名のキミに「北アフリカ制覇認定書」と「砂漠の狐」のテレホンカードをプレゼントしちゃうぞ!
YOU!
キミはコンピュータに白旗をあげさせることができるか!?
シミュレーションR.P.G
でキミに挑戦する!!
キミは真田幸村。十人の勇士を集めながら宿敵徳川家康をやっつけろ!集めた勇士を上手に使えば必ず倒すことができるぞ。
バッテリー
+バックアップ
機能つき
近日発売予定 5,800円
超大河シミュレーションR.P.G
真田十勇士
任天堂 ファミリー コンピュータTM用
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
KEMCO
コトブキシステム株式会社
本社 東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル638号区 〒100
呉事業所 広島県呉市本通2丁目1番23号 〒737 TEL(0823)21-3300

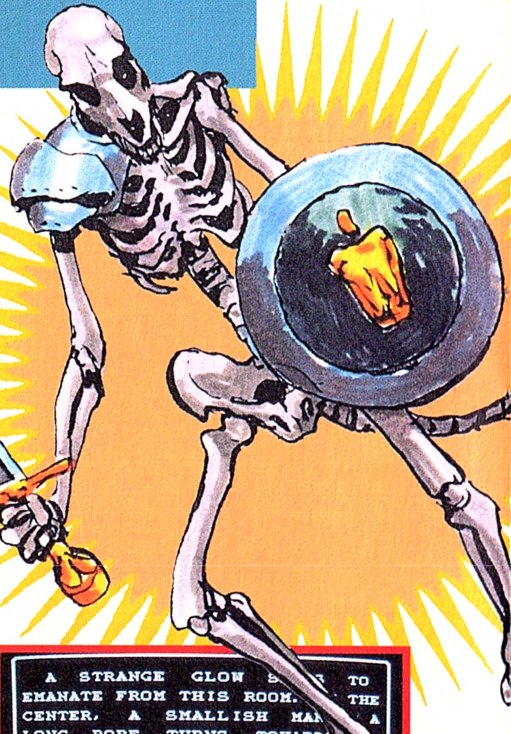
華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り会わせの灰と青春⑤

BY BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ



前号までのあらすじ

戦士として卓越した能力を身につけながらもより強力な破壊力を求めて侍に転職したスカルダ。先日の戦いで失った魔法使いの穴を謎の男・バルカンで埋め、転職で失った戦いのカンを取り戻すべくスカルダたち一行はワードナの大迷宮の最下層を目指す。まずは奇襲をかけてきたオークの集団を一蹴し、圧倒的な戦闘力を見せつけたスカルダだったが、バルカンが降伏したオークを殺したことでパーティ内の緊張は一気に高まった……

SCENE6

§ UPPER FLOOR 3 §

パーティ内は不穏な空気に包まれていた。

夜明けとともに宿を出、町外れの入口からこの迷宮に入ってからまだ一時間と経ってはいない。しかも地下１階である。スカルダは転職直後とはいえ、あとはレベル12以上に認定された面々の揃ったパーティが苦労するような怪物の棲む深さではない。



しかし早くも、この探索の行く手に不吉な影が落ち始めていた。

原因は無論、バルカンが勝手にオークを殺したことにあった。降伏したオーク二匹に背後から大炎の呪文をかけたのである。

マハリトという呪文は魔法使いが最初に覚える多数のモンスターへの攻撃スペルで、中規模の範囲に炎の渦を巻き起こす。威力はサラが酒場で唱えたハリトの３倍程度と大したものではないが、オークごときを焼き払うには充分過ぎる呪文だった。

この世界に生活する者たちは、大きく分けて二つの戒律を持っている。つまり人道を重んじ、たとえ怪物相手であっても情をもって接する善と、自己中心的で利益のためなら一切の感情を捨て去ることのできる悪である。

この善と悪というものはあくまで行動の規範となる戒律であって、その存在自体を示しているものではない。例えば悪の性格である人間やドワーフでも、悪魔や竜どもに比べたらずっと善に近いのである。

しかしこの戒律が相反するものであることは事実で、通常善の者と悪の者はお互いに関り合いになろうとはしない。あまりにも考え方が違うために、酒場で同じ卓についただけでも争いになるのだ。まして一緒にパーティを組んで迷宮に入るなど、余程の事情がない限りありえなかった。何しろ怪物との戦いにおいては両者とも最も厳しい戒律に縛られているのである。

怪物の中にも、ワードナ直属の護衛集団である最下層の連中を除いては、冒険者たちに友好的な態度をとる者がいる。このモンスターたちが、実は善と悪の対立を決定的なものにしていた。というのも、善の者には敵対しない者は化物であっても決して戦いを仕掛けてはいけないという掟があり、逆に悪の者にはたとえスライムが相手でも逃がしてはなら



主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかりだ。善。
- ジャバ………パーティの一員。もとは盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- カディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……シルバー亡きあとのパーティの一員。謎の魔法使いだ。悪。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。迷宮の地下10階に住まうといわれている。

ない決まりがある。もし一つのパーティに善と悪が混在していたなら、どちらかが戒律を破らねばならなかった。

だからこそパーティは善なら善、悪なら悪のメンバーか、または戒律にとらわれない者たち——中立の者を加えて構成されているのである。

スカルダとベリアルは善、バルカンは悪。遅かれ早かれ、この問題は浮かび上がってきて当然のものだった。

「酷いな、こりゃ」

まだブスブスとくすぶっているオークの残骸をつま先でいじりながらガディが呟いた。中立の彼ですら、いきなり背後から焼き殺すというバルカンのやり口に抵抗を感じているらしい。ガディにしては珍しく、口調に激しい非難と嫌悪がにじみ出ている。

ましてや善のスカルダ、ベリアルにとって、騙し討ちに等しいこの行為の片棒を担がされたことは屈辱であった。特にリーダーという立場を踏みにじられたスカルダの怒りは生半可なものではない。

「バルカン、貴様どういうつもりだ」スカルダの声はまるで抑揚がなかった。爆発しそうな感情を無理矢理こらえているためである。

「返答次第じゃただで済ますわけにはいかん」

バルカンは何も言わなかった。ただ眼だけがあざ笑うように妖しく光る。



スカルダがギリッと奥歯を軋らせた。片手がゆっくりと剣の柄に伸びる。もしその場にいたとしたら全身が総毛立つような、ゾッとする殺気が発散されている。

ダンジョン内での仲間割れは最も危険な行為である。もともとパーティというのは同じ程度の力を持つ者の集団であるから、争いになってもすぐに結着がつくものではない。またパーティの最大の利点であるコンビネーションがその間完全に崩れてしまうことになり、そこを怪物に襲われた場合通常よりはるかに不利な条件で戦わねばならないのだ。

リーダーである以上、スカルダもそんなことは百も承知していた。しかしここまで誇りを傷つけられ、馬鹿にされたとあっては笑って自分から折れるわけにはいかなかった。転職したとはいえ、精神的にはまだ血気盛んな18の青年なのである。

空気が張りつめてくる。かつてスカルダが転職の道場で体験した耳鳴りを、その場にいる全員が感じ取っていた。スカルダの内部で〝気〟が圧縮されているのだ。

くっくっくっくっ……。

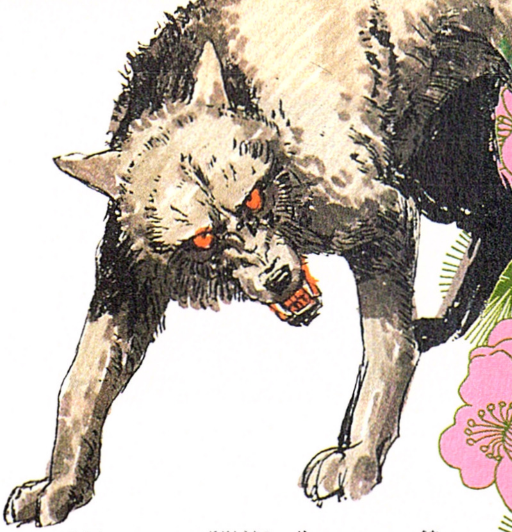
突如バルカンがくぐもった笑い声を漏らした。気をそがれてスカルダの緊張が弱まる。

「善の戒律にとらわれた者の何と愚かなことよ。たかがオークを二匹片付けたくらいで仲間割れとはな」地の底から沸き上がるようなしゃがれ声が響き渡る。「お前のようなひよっこ侍がこの儂と渡り合えると思っていることだけでもおかしくてしょうがないわ」



「それが答えか」スカルダは無造作に剣を引き抜いた。今しがたオークを屠ったにもかかわらず血の一滴もついてない剣が、全員の携帯している小型ランプの灯りを反射して鈍く光る。

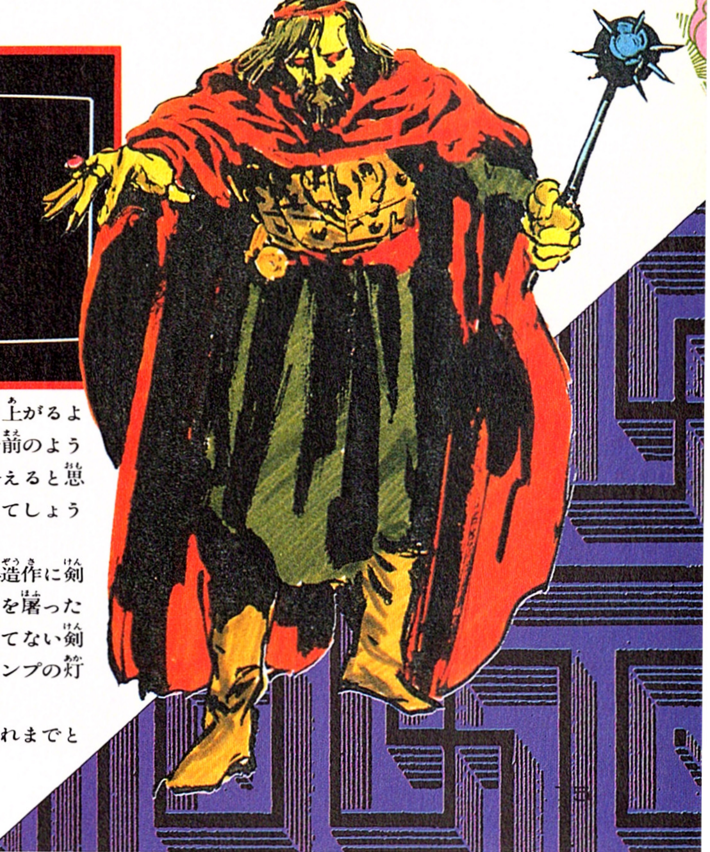
睨み合う二人の間の空気がそれまでとは比較にならない程猛烈に張りつめた。近づいただけでも火傷を負いそうな緊迫感である。



パーティの誰もがこの戦いを止めなければまずいと感じていた。片や全ての魔道を極めた魔術師、そしてもう一人が転職したてとはいえ名剣カシナートを手にした侍。どちらかが死なない限り結着のつきそうにない勝負である。

接近戦だけに常識的にはスカルダが有利である。魔法使いの身につけられるのは布製のローブだけであり、また体力も戦士や侍に比べて格段に少ない。侍の一撃は容易にローブの下に潜り込み、その肉体を深く切り裂くだろう。

しかしスカルダはまだ侍に慣れきっておらず、敏捷性がかなり低下している。その点バルカンはオークに呪文をかけた手並を見ても





恐ろしい素速さで魔法が唱えられるらしい。もし先に爆炎の呪文を使われたなら、立場は一気に逆転するだろう。

　ガディとジャバが目くばせをしあって、二人を止めに入ろうとしたその時、バルカンがローブの陰から黒い手袋に包まれた両手をのぞかせた。それを胸の前で交叉させ、指で複雑な印を結び始める。

　――ティルトウェイト！

　サラはこれと同じ動作を、シルバーが呪文を使う時に見たことがあった。魔法使いも僧侶も、高位魔法になればなるほどそれに伴なうアクションも多くなる。バルカンが結んだ印は明らかに最高レベルであるレベル７の呪文用であった。

　スカルダも相手が何を唱えようとしているのか気がついていた。この世界で知られている魔法の中で最も強力な攻撃呪文ティルトウェイト。迷宮に棲む怪物で呪文に抵抗力のない者はほぼ確実に絶命するという凄まじい威力で、マハリトよりはるかに広範囲に爆発の衝撃波と炎をまき散らす殺戮の呪文である。まともにくらうとスカルダとて生き残る自信がなかった。

　その時いきなり背後からガディが組みついてきた。精神を全てバルカンに集中させていたために、気配を感じられなかったのだ。

　見るとバルカンも同じようにジャバに押さえつけられている。

「やめなさいよ二人とも！　こんなところで殺し合いだなんて馬鹿げてるわよ」

　サラも間に割って入る。しかし、ジャバに組みつかれながらもバルカンは構えを解こうとしない。

「仕掛けてきたのはその愚か者の方よ。そして死ぬのもな。お前もどかぬと同じ運命を辿ることになるぞ」

　バルカンがぐっと両腕に力をこめる。と、黒いローブが彼を中心に放射状になびき、その下から巻き起こった突風が必死に邪魔をしようとするジャバを弾き飛ばした。爆炎が呼び出される直前の魔法風である。

「危ねえ！　みんな逃げろ」後ろに倒れながらジャバが絶叫した。このままではスカルダとガディ、そしてサラは魔法の直撃をまぬがれない。



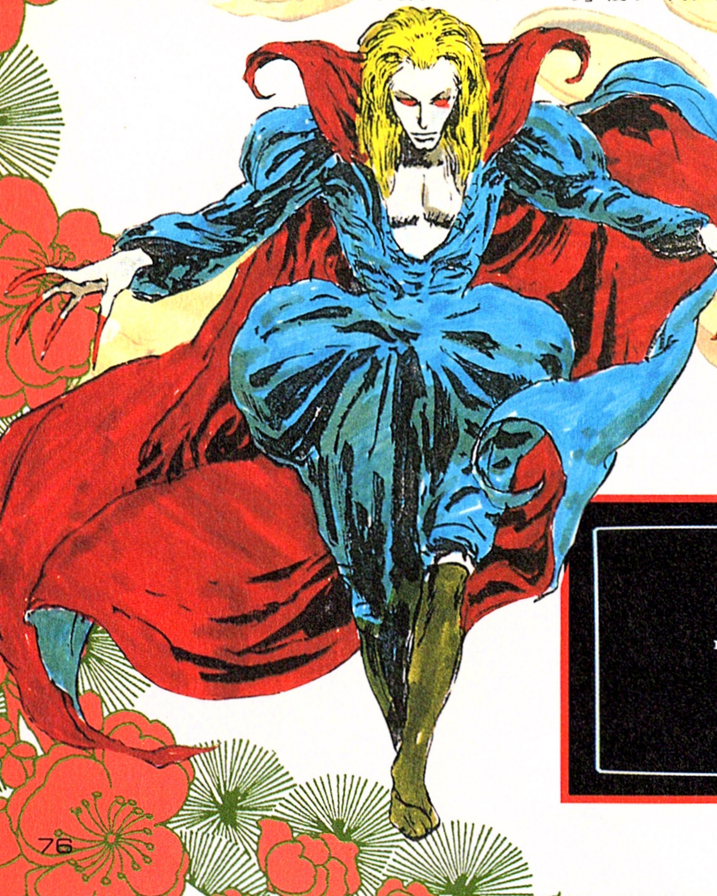
　もうだめか、と目を閉じた瞬間、ベリアルの怒声が鳴り渡った。

「どけ、バルカン。敵だぞ」

　予想もしなかった言葉にバルカンがひるむ。ベリアルの視線を追って振り向くと、いつの間に忍び寄ったのか、四匹のアンデッドコボルトが不死の怪物特有のぎくしゃくした動きで襲いかかろうとしていた。

　不死の怪物――アンデッドモンスターとは、一度死んだ生物を蘇生させるのではなく、邪悪な魔法の力で擬似生命を吹き込んで誕生させた魔物である。ほとんどの生物はこうしてアンデッドにすることができ、術者の能力が高ければ巨大な竜の屍をも、己の意志で動くゾンビとなせるという。

　アンデッドとして蘇った怪物は大抵以前よりも高い攻撃力を備え、呪文にもある程度の抵抗を持つようになる。とだけ言うと生命あるモンスターよりアンデッドの方が有利という印象を受けるが実際はそうではない。僧侶の能力を持つ者なら誰でも、このアンデッドの邪悪な呪いを断ち切って元の死体に戻すことができるのだ。これがディスペルと呼ばれる能力である。



　出現したアンデッドコボルドは、不死の怪物の中でも最も呪いの軽いモンスターである。ベリアルほどの僧侶ならば、簡単に成仏させてやることができる。

　ベリアルは敵との直線上にいるバルカンを無視して、ディスペルの動作を始めた。魔法攻撃と違ってディスペルは、生きている者に対しては何ら影響のないものだからだ。



　左手を開いて突き出し、右手でゆっくりと十字を切る。左の手の平がやわらかい白色光で満たされてきた。目を閉じる瞬間、バルカンが転がるように横へ避けるのが見えた。

「神よ。我らが創造の神よ。願わくばこの迷



眠れ。斬るよりも静かに
解呪は神の救いなり

える者どもの魂を解き放ちたまえ」

　独特のイントネーションで祈りの言葉を呟き、カッと目を見開く。途端に白色光はベリアルの身体を伝わって流れるように地面に吸い込まれ、そこから青白い数本の雷光となって石造りの床の内部を走り抜けた。

　驚くほどあっけなく、糸の切れた操り人形のようにアンデッドコボルドたちは崩れ落ちた。大地を駆けた聖なる光が、地の底から伝わってくる邪悪な生命の魔法を断ったのである。怪物たちは一瞬にして四体分の骨の山と化した。

　見回すとバルカンは通路の壁に貼り付くようにして、死骸と化したコボルドの山を見つめている。どうやら今の一幕で、これ以上争うつもりはなくなったらしい。

「さて、と。スカルダ、お主どうする」ベリアルはまだ剣を手に持ったままのスカルダに尋ねた。「まだ仲間割れを続けるかな？」

「あんたはもういいのか」素早く剣を収めるとスカルダは逆に質問する。

「そうだな。私としてはもう充分冷汗をかかせてもらったよ。何せ爆炎の呪文をかけられそうになったことなど一度もなかったからな」

「ほんと心臓が止まるかと思ったぜ」

　まだ倒れたまま上体だけを起こしたジャバが大声をあげた

「確かに我々の戒律をないがしろにされたのは我慢ならんが、今のでこの男が本当に全ての呪文をマスターしている証になった。地下10階まで行けばもう降伏してくる敵もおらんし、そうなると善も悪も関係あるまい。7レベルの魔法は役に立つ」

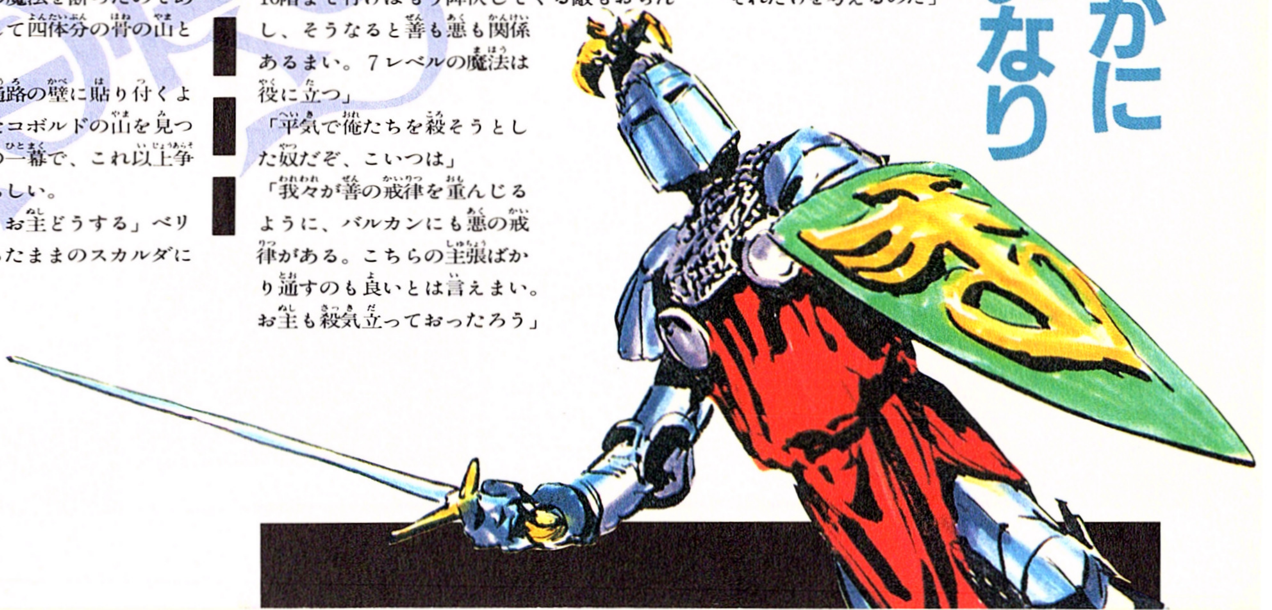
「平気で俺たちを殺そうとした奴だぞ、こいつは」

「我々が善の戒律を重んじるように、バルカンにも悪の戒律がある。こちらの主張ばかり通すのも良いとは言えまい。お主も殺気立っておったろう」

「この場合は相方悪い」

「……む」そう言われてはスカルダも弱い。

「今のお主は己れの強さにこだわり過ぎているぞ。パーティの総合力というのもまた強さだ。奴がいればその強さは格段に上昇する。それだけを考えるのだ」



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

はずれた。

かえませんよ

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

一度かかってしまうと治らない。またその人と接触すると感染する可能性が高い。起源はアメリカだ。こうしてみると、どことなくウィズってエイズに似てる。あ、そういえば字も似てる。もののついでだ。ウィザードリィの輪を広げよう。そして友の会に集まろう。では一句、テレポート五月晴れのトレボー城。

Z-29 ぼくのMAGEの名前はサリー

●♪マハリトにハリト
　ヤンバラヤンヤンヤン
マモーリス、モーリス
　ヤンバラヤンヤンヤン
訓練場からやってきた
　ちょっと、ひ弱な女の子
サリィ——>サリィ~~~>
　魔法の言葉を唱えると
怪物死んじゃって、嬉しいの♥
　サリィ——>サリィ~~~>
魔法使い（L26）サリィ——!!
　サリー>サリー>
サリィ——ちゃーん>　♪

（東京都・＊なんだって＊）

㊉うまいっ!!　よくぞバグボーイクラブじゃなくて、こっちに送ってくれた。「忍者ハットリ君」「侍ジャイアンツ」なんかでも応用がききそうね。今回は軽いスタート。ということで。

J-30 ACが下がるの意味は？

●装備をしたり、魔法をかけたりしてACを下げてるのですが、受けるダメージが変わっていない気がする。どうしてですか？

（北海道・吉岡秀之）

㊉この質問が意外に多い。Ⓓの影響だろうか。では、お答えを。

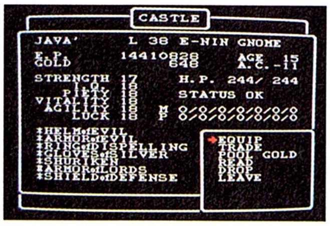
●そう。ウィズのACは、Ⓓのしゅび力とは違う。したがってマポーフィックはスクルトと一緒、ではありません。

つまりⒹの「しゅび力」は、守備総合力とでも申しましょうか。ストレートにダメージが減る数値だと思ってよい。吉岡君のイメージがこれですね。でもウィズのACは、敵の攻撃回避力。Ⓓでいうところのマヌーサ的な防御のしかたをしてるんです。だから、こう言っちゃあなんだが確実さに欠ける。あんまりアテにしすぎてはいけない数字だ、という考えをしてください。ウィズの戦闘は、先制の1ターンで決着をつけるのが理想。ACにこだわるよりも、早いターンでの敵を消せ。さもないとドレインやクリティカルヒットするぞー、というゲームのポリシーの一貫なわけですね、これも。

とはいえ、日々のアイテム集めやキャラ（忍者）の成長の証しとして見れば、ACもまた楽し。さすがウィズ。

（ベニー松山）

㊉数字を増やさないで、減っていくところ。しかもその幅が、＋10〜−10のところ。そしてさらにLoとしか表示されなくても、内部ではちゃーんと−11、−12…とカウントしてくれているところ。なんかが、非常によろしいACのお話しでした。



▲「しらべる」とACは−11

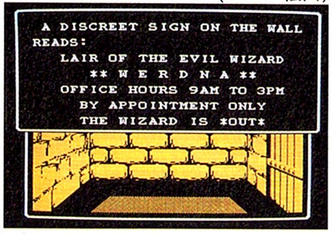
I-31 日本のワードナは働き過ぎ？

ウィザードリィのメッセージを日本語から英語へと切り替えて地下10階をさまよっていたら、ささやかな発見をしました。どーいうことかというと、英語のメーセージと日本語のメッセージって微妙に内容が違っているんです。違いがよくわかるのは、なんといってもワードナ様の玄室。日本語より、英語のほうが（扉の前のメッセージは）ずっとこっていておもしろい。英語バージョンでは予約した方としか会ってくれないみたいな書き方があるし…。とにかく、ゲームに慣れてきたら一度は英語メッセージで遊んでみてください。最後にベニー松山さんへ素朴な質問？　どうして日本語と英語ではワードナ様の営業時間が異なっているのでしょうか？　日本語だと9:00〜17:00なのに英語だと9:00〜15:00だよん。

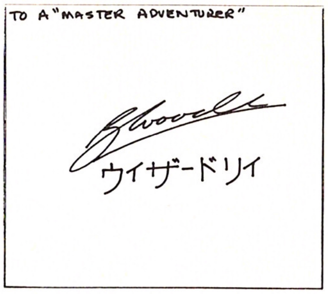
（東京都・西村明子）

●アメリカのワードナが、その浮いた時間で、西海岸をジョギングしたり、カウチに寝そべってポテトチップを食べてたりしたら変ですね。ま、それより何より、いわゆる大ボスの前でこんな軽いジョークを飛ばす度胸が好きね。このシナリオのセンスって日本人にはマネできないものがある。

（ベニー松山）



▲知ってた？



▲ロバート・ウッドヘッド氏自らが日本語をまじえて書いたのです

Y-32 発表!!　輝け!!　敵キャラベスト10

またまた、はじまる新企画。敵キャラの人気ベスト10です。と言っても、正確な人気投票ではなく、皆さんの投稿の中で、目立つものを集計したものの発表です。（2月1日〜4月4日到着分に限る）ま、話題性ベスト10みたいなものですね。

ところで……。ただ発表するほど友の会は気マジメじゃあない。とりあえず今回は、その「不確定名」を発表します。この一覧を見て、ベスト10を的中させてください。全問正解者のなかから一名様に、上のウィザードリィの作者、ロバート・ウッドヘッド氏直筆の色紙と、特製ウィザードリィステッカー。それとなぜか、ベニー松山氏の推せんソフト『ジーキル博士の彷魔ヶ刻』（東宝）を1本プレゼントさせていただきます。バッチリ予想して、どしどし御応募してください。

では、発表です。

1位　あくま
2位　ローブをきたおとこ
3位　そうりょ
4位　しょうたいふめいのそんざい
5位　しょうたいふめいのそんざい
6位　けだもの
7位　きょじん
8位　ちいさなぶったい
9位　きみょうなどうぶつ
10位　しょうたいふめいのそんざい

㊉あて先は、例によって、ファミコン必勝本編集部ウィザードリィ友の会—敵キャラベスト10係まで。めったにもらうことができそーもないものが、君はもしかしてもらえるかもしれない！　ラツマピックをかけずによーく考えれば、決して難しくないはずだ。

Wizardry

宝島 COLLECTION ミュージック・シーンのキラ星



ミカ チャンス・ミーティング

福井ミカ&中村俊夫著

伝説のロックバンド"サディスティック・ミカ・バンド"の女王ミカのストーリー。

■A5判／定価1200円

発売中



エコーズ タッグ・オブ・ストリート

下村誠著

疾走する迷子たちの魂をうたうエコーズの誕生から現在までと「これから」。

■A5判変型／定価1200円

5月下旬



ケラの遺言

小林一三著

■A5判／定価1200円

発売中

ケラとはいったい何者か？有頂天とはどんなバンドなのか!?　時代が生んだ奇才ケラの真相が明らかにされる。豊富な写真を満載。



話題の本2点

久米宏の奥様教養シリーズ

ニュースステーション制作班・編

金曜日の名物コーナー「奥様教養シリーズ」の単行本化。教養度チェック、クイズ実用知識、番組の裏側など。

■定価780円／発売中

三人のエース（仮題）～江川・東尾・山田の真相～

永谷修・著

江川卓・東尾修・山田久志の三人のエースのそれぞれに個性的な生き方を知られざるエピソードで紹介する。

■定価1000円／発売中

ミュージシャンになるための総合実践情報誌

バンドやろうぜ®

圧倒的なご支持をいただいて、月刊化決定

す・べ・て・の バンド・キッズに夢を!!

1. 初心者に楽しく、セミプロも納得の実践情報
2. 日本のロック・ミュージシャンに注目
3. ユニークな企画、多彩なアプローチ
4. いわば読者が主役、一緒に雑誌を作ります

88年6月27日 月刊スタートします!!

JICC出版局

面白い！ すぐ作れる!!

コンピュータ時代のハイテクホビー

電子工作



始めた時から ドキドキしちゃう電子工作！

FMミニ放送局もウソ発見器もマイコン・ロボも最先端のICキットがやさしく作れ応用自在

科学に関心のあるキミにビッグニュース!!最先端の電子部品を使って、面白ICメカや本格的なマイコン・ロボの工作を楽しむ通信スクールが誕生して今、スゴイ人気を呼んでいる。ICや光センサと言っても、チンプンカンプンの人が多いけど、この講座ならABCから教えてくれる。教材にはテキストと共に、トレーニング・キットが付いているのもウレシイ。また、わからないことは一流の先生方が親切にアドバイスしてくれるので安心だ。エレクトロニクス時代にふさわしいハイテクホビー、電子工作で、キミも将来はエンジニアをめざしてみないか!!

ワァオ!! 今なら無料で案内書がもらえるんだ!! とじ込みハガキで申し込んでネ。

東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3 (年中無休受付中) TEL03(366)2411

技の事ならおまかせ!!

バグボーイクラブ

バグボーイクラブを読めばあなたも賢くなれるハズ！？



ドラクエⅢにこだわるあなた！ コイツを読めば気分スッキリ!!

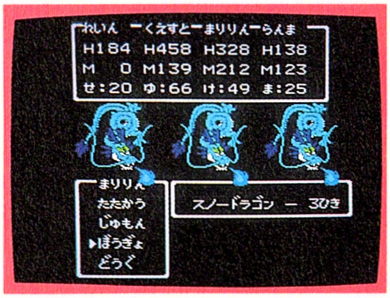
ドラクエⅢボケにお悩みのあなた！　今回のバグボーイを読めば、ますますひどくなる事まちがいなし!! なんてったってドラクエⅢのスペシャルだもんね。そんでもって、もう1度ハマってみるのもイイかもよ!!



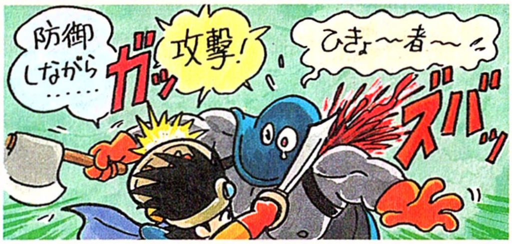
載った喜びを隠さずみんなに言おう!!
大阪府 通信タイム

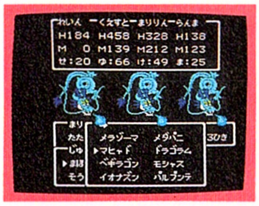
防御しながら戦おう!!

とってもお得技 ★★★★★

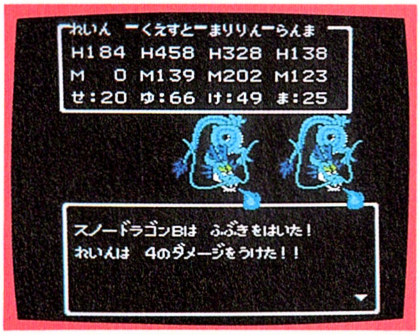


❶ 4人の仲間のうち、先頭から3番めまでは、「ぼうぎょ」を選ぶ。あとは、Ⓑボタンを押して先頭までキャンセルしていこう!!





❷ 先頭まで戻ったら、各キャラクターの個性に合わせて、好きなように戦うだけ! 強気でドンドン攻撃できるぞ!!



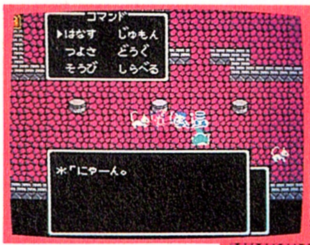
❸ フツーに戦うと100ポイントぐらいのダメージを受けてしまうハズなのが、半分のダメージですんでしまうぞっ!!

強いモンスターと戦うときにすご〜くうれしい技だったネ! なにしろコレを使って戦えば、1度にうけるダメージが半分になっちゃう!! とゆーんだから、本当にスゴイ!! ただし、1番うしろにいる人はできないから、守備力の低い人は3番めぐらいにおくのがベストだよ。この技は逃げるときにも応用できるので使ってみよう! やり方は攻撃と同じ要領でやればOKだ!! なかなかつかえるよ!!

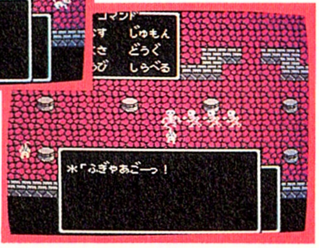
モンスターに化けてネコと話そう!!

おもしろコマンド ★

技と呼べるほどたいしたものじゃないけれど、やってみると意外に楽しい技。ネコの他にも、いろんな人に話しかけると、いつもと違う答えを返してくるぞ。!!



❶ いろんなものに変身できる『へんげの杖』。コレを使ってミニデーモンに変身して、ネコに話しかけてみよう!



❷ いつもは、「ニャ〜ン」とかわいくなくネコも、やはり、モンスターはこわいらしく、「フギャアゴ〜」とうなるぞ

こんな武器欲しくないのに〜

おまぬけちゃん ★

フツー武器屋などでアイテムを買う場合、装備できない物は親切に教えてくれるよネ! でも、ひとりで行くととんでもないめに…



❶ 仲間3人をパーティーからはずして、ひとりだけ武器屋へ行き、自分には装備できない武器を買ってみよう

❷ いつもなら装備できない武器はキャンセルできるのに ひとりだけだとムリヤリ買わされてしまうぞ



スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10 ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

SOFT 3 ハイパーバグには ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1 すぐれた技には ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好な方をどーぞっ!!

SOFT 5 スーパーバグには ソフト5本!!

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ふつうの技でも 金・銀バッチ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!

必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なぁ〜んてことはありません! それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!



や、やっとハシラにたどりついた……

広島県 かねいし

ばくだん岩メガンテのキョーフ!

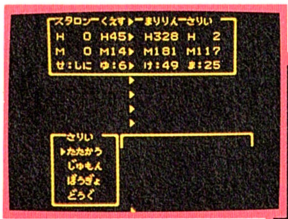


おもしろバグ ★★★

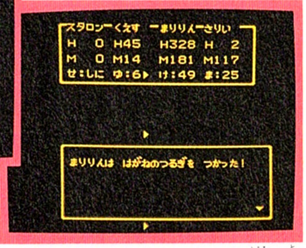
VOL.5で紹介したバグ技よりも、もっと強力なバグりかたをしてしまうのだ。やり方はとってもカンタン、基本的には前に紹介した技と同じ！ パーティーの中に、マホカンタの使える人をふたり入れる。ばくだん岩がメガンテを使う前にマホカンタを使えばOKだ!!

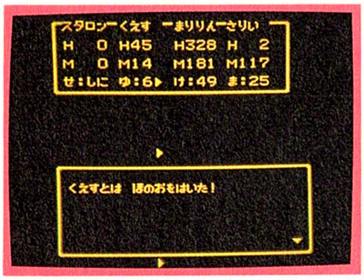


1 ばくだん岩が3～4匹でてきたら、すかさずマホカンタを使おう！ 最後の1匹がメガンテを使うと、おもしろいバグが始まり出すのだ!!



2 ✚ボタンを下に押していくと、コマンド内のカーソルが画面からはみ出し、上から出てくるぞ





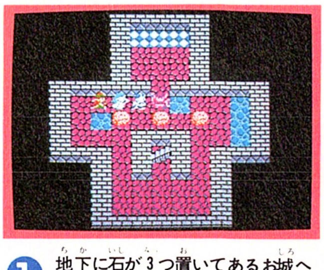
3 カーソルをてきとうな所で止め、Ⓐボタンを押してみよう。すると、持っていないハズの武器を道具として使ったりするのだっ!!

4 ほかにも、ドラゴラムの使えない勇者が、ドラゴラムの呪文で炎をはいたりもする！ このバグから出たいときは、「にげる」を選べばOKっ!!

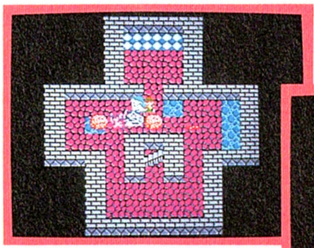
石を水の中に落としちゃおう!!

ちょびバグ ★★

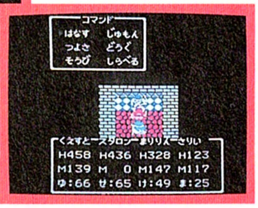
ハッキリ言って、レーベの村で見ることができるバグと似たようなものだ！ やり方はレーベのバグよりもカンタンで、お城の中にある3つの石を、どれでもいいから水の中に落とすだけ。いろんなバグが楽しめるからためしてチョ！



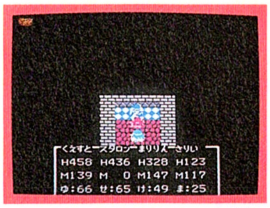
1 地下に石が3つ置いてあるお城へ行き、水に落とす石を選ぼうっ!!



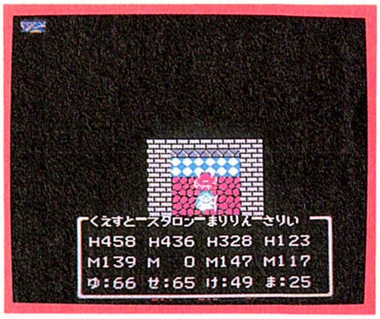
2 どれでもいいから、水の中に石をひとつ落とす。これで準備はOKだ!!



3 あとは写真の位置まで行って、Ⓐボタンを押すだけ！ おもしろいバグが見れるよ!!



4 たとえば、こんなふうに岩がワープすることもある。

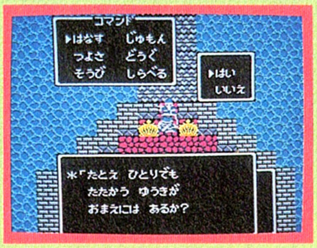


5 さらにⒶボタンを押すと、先頭のキャラが画面の左上のほうに、ワープしてしまうのだ

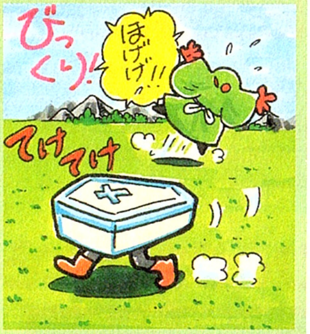
カンオケがひとりで歩くぞ!!

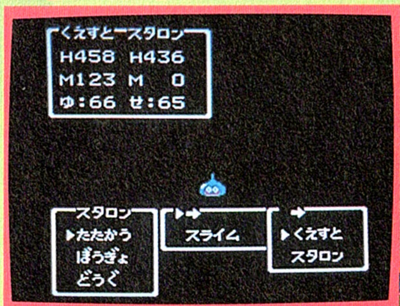
おもしろ大バグ ★★★★

アリアハンを西へ行くと、勇気を試す神殿がある。そこを利用するといろんなバグが見れるんだけど、その中でもケッコー笑えるのがコレ！ 神父に話しかけられたらハイと答え、アリアハンへ戻り仲間を加える。で、お城の外へ出て敵に出会ったら、ひとりで神殿に行った仲間を殺そう！ 戦闘が終るとカンオケがひとつだけ残っているけど、このカンオケは✚ボタンで動かすことができるのだ!! 一歩歩くたびに死んでしまうけど、やってみるとおもしろいよっ!!



1 試練を与える神殿へひとりで行こう。神父さんの質問には必ず「ハイ」と答えて、そのままアリアハンへ!!





2 ルイーダの酒場で仲間を加え、敵をさがしに外へ出よう。敵にあったら、神父と話した人を集中攻撃だ!!



3 あとは、てきとうに敵を倒して、戦闘モードを終らせる。フィールドにカンオケがひとつなら成功だよ

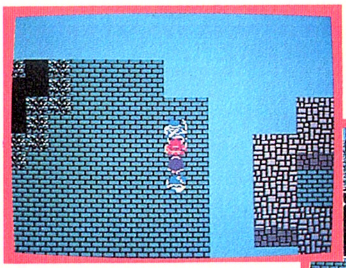


4 ナント！ このカンオケは✚ボタンで動かせるのだ！ そのかわり、一歩ごとに「○○はしんでしまった」と表示されるぞ



必本ですか？ 250円ですけどお買いになりますよね
千葉県 ゆき

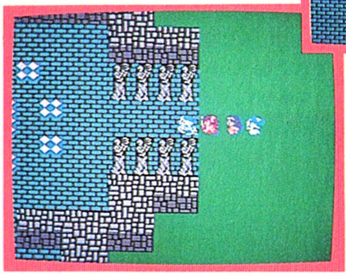
やみのランプでリレミトもどき



❶ まず最初に注意しなきゃいけないのは塔やダンジョンに入る時は昼にすること。外が夜だと、やみのランプを使っても何もおこらないから、絶対に注意しなきゃダメ



❷ 塔やダンジョンの中で迷ってしまい、MPも無かったら、さっそくやみのランプを使う



❸ すると、リレミトの呪文と同じで塔やダンジョンの入口まで、出ることができるのだ。あとは、キメラの翼でも使って、お城や町に戻って体力を回復しよう!!

ケッコーお得技 ★★★★

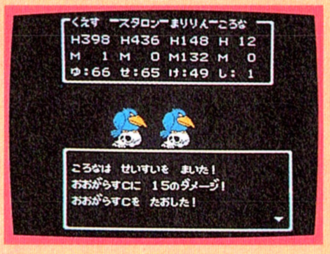
やみのランプは、昼を夜にしてしまうとっても便利なアイナム。フツーの使い方をすると、それだけなんだけど、じつは昼を夜にする意外にも別な使い方があるんだ。塔やダンジョンの中に入ったら使ってみよう!!　リレミトと同じ効果が出るぞ!! MP0のお得技!!

聖水だって立派な武器だぜ!!



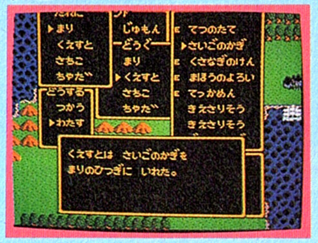
ちょっぴりお得技 ★★★

❶ ハッキリ言って、レベルが5以上になってしまうとあまり意味がないかもネ!　とりあえず聖水を買ってみよう!!



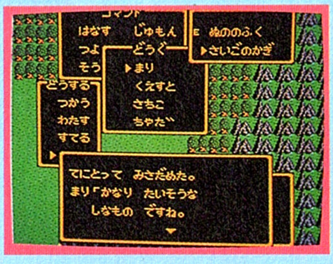
❷ 本来の効力は、トヘロスと同じだけど、そんなことは無視して戦闘中に使ってみよう!　なんと敵にダメージをあたえることができちゃうのだ。レベルが低いうちは、ケッコー役に立つよ

死んでもアイテムを見定める



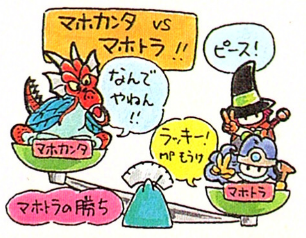
お得技 ★★

❶ まずパーティーに商人を加え、商人が死んだ状態にする。それから見定めてもらいたいアイテムを商人にわたそう



❷ 「どうぐ」コマンドで「みる」を選ぶと、死んでいるハズなのに、商人はアイテムを見定めてくれるのだ!!　でも、死んだハズの人間がアイテムを見定めるなんて、さすがは商人だねっ!!

マホカンタにはマホトラで!



ちょっぴりお得技 ★★★

マホカンタは相手の呪文を、相手にそのままはねかえしてしまうやっかいな呪文だ。だから、マホカンタを使うモンスターには、呪文がきかないので、本当に困ってしまう。そうゆー時にはマホトラを使ってみよう!　自分のMPがイッキにふえる場合があるのだ!!





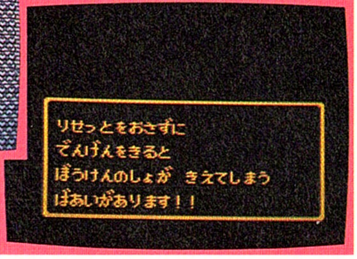
❶ モンスターがマホカンタをとなえてきたら、すかさずマホトラをとなえてみよう

❷ 1度MPを取られるけど、あとからMPを見ると、MPが増えている場合があるよ

ひとりだけならタダで復活



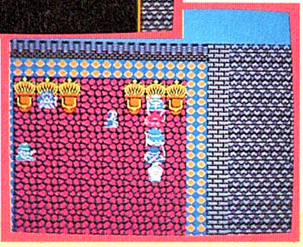
❶ 城の王様にセーブしてもらい、1度ゲームを中断しよう!!



❷ 写真のような画面になったら、リセットを1回押してからⒶボタンを押してみようっ!!



❸ すると、ゲーム画面にもどり、仲間がひとりだけ、タダで生きかえっているのだッ!!



❹ ただし、生き返らすことができるのは勇者だけなのだっ!

ちょっぴりお得技 ★★★

死んだ仲間が、ひとりだけタダで生きかえることができる、とってもお得な技だ!　教会に払うお金がひとり分だけ得するから、あまりお金が無いとゆー人には、うれしい技だよね。ただし、お金が半分になってしまうので、前もってあずかり所にあずけておくこと!　あずけられないハンパなお金は、必要な物を買って使いきろう!!

バグボーイクラブ

ドラゴンクエストIII SPECIAL 50+1



何!? キミは常連になりたいと申すか!?

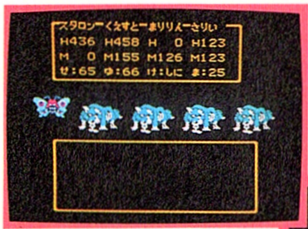
静岡県 ショッカーアキラ

これが究極のパルプンテだ!

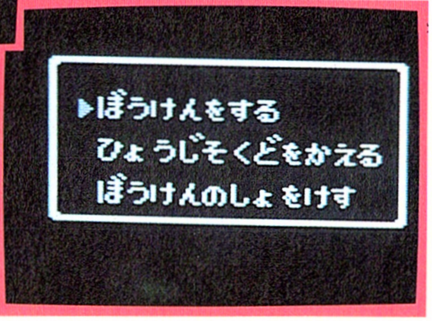
超おまぬけちゃん ★★★

あのパルプンテの呪文に、超おまぬけ必負技がかくされていた! コレをやるとハマッてしまい、リセットするしかないので、あらかじめセーブしておくことをススメておく。では、どうゆー技なのかカンタンに説明しておこう! まずはパルプンテをとなえ、時間を止めた状態にしなければイケナイ。時間が止まったら、自分で自分を攻撃して殺してしまえばOKだ!!









① パルプンテの呪文をとなえ、時間を止める効果が出るまで何回でもやってみてネ

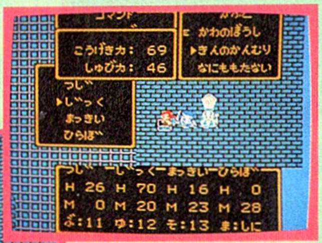
② 時間を止めると、モンスターは動かなくなるから、今度は自分を攻撃しちゃうのだっ!!

③ 時間が止まっているあいだに自滅しないとダメっ! だから、パルプンテをとなえた人が賢者なら、ザキの呪文で手早く死んでしまおうっ!!

④ すると、ゲーム画面は写真のようになり、みごとにハマッてしまう。音楽だけは戦闘中のままだけど、もうまったく動かなくなってしまうよ

金のかんむりを装備して守備力アップ

ちょっぴりお得技 ★★



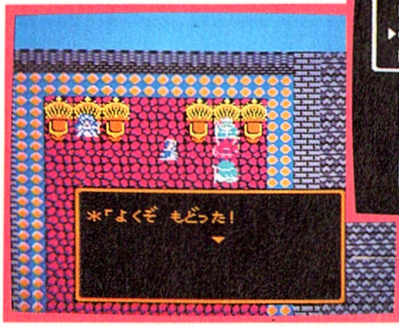


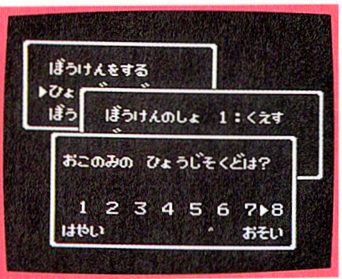
① ある場所で手に入る金のかんむり。本当は防具でもなんでもないんだけど

② なんと装備することができるのだ! しかも、守備力もちゃんとあがってしまうから不思議!!

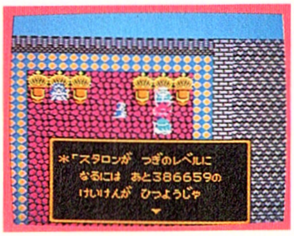
スピード8はおそくて早いぞ!!

ケッコー便利技 ★★★★





① メーセージスピードは、1がいちばん早いとされてるけど、8を選んでプレイしよう!



② スピード8は、Ⓐボタンを押さないとメッセージが進まない。でも、ジョイカードをつないで、Ⓐボタンを連射にしておくと、スピード1よりも早くメッセージが進むのだ!!

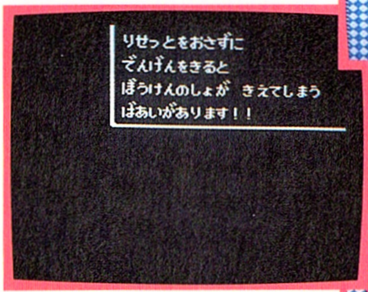
③ しかも、メッセージをじっくり読みたいときは、ジョイカードのⒶボタンから指をはなせばイイのだ。Ⓐボタンを押すまでは、メッセージがゆっくり読めるから、ケッコーお得だよ!!

死んだ覚えはないのになァ〜

おまぬけちゃん ★



① 王様に会って冒険の書に記録してもらうと、「またすぐにたびだつつもりか?」と聞かれる。質問には必ず「イイエ」と答えてゲームを中断しよう



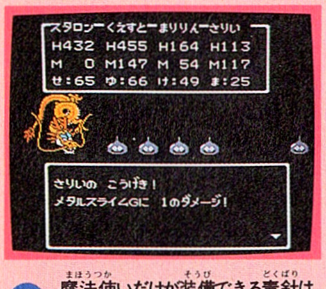
② 「りせっとをおしながら」とゆー画面になったら、リセットボタンを軽くたたき、表示位置がずれたらⒶボタンを押そう



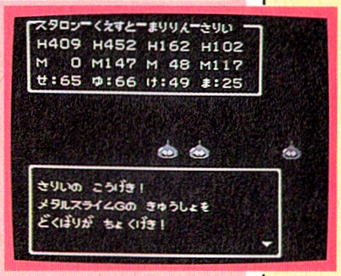
③ すると、王様の前にふたたび表れ、だれも死んでないのに「死んでしまうとはふがいない」と、いきなり王様におこられちゃうのだ。しかも、持っていたお金も半分にされてしまうとゆーオマケつき

毒針も意外に使えるよっ!!

ちょび得技 ★



① 魔法使いだけが装備できる毒針は確実にダメージをあたえられるぞ



② 急所を直撃すれば、1発で相手を倒すことができるので、メタル系には有効な武器だ!!



必本はそよ風にのって
東京都 なまはげ倶楽部

柱も必本の一部です
群馬県 神宮寺四郎

透明人間になっちゃった！

おもしろバグ ★★★

勇気を試す神殿へひとりで行き、神父の言葉に〝はい〟と答えたら町を出て、船に乗って海へ出よう。そこで、敵にあってわざと死ぬと世にも不思議なバグがみれるよ!!



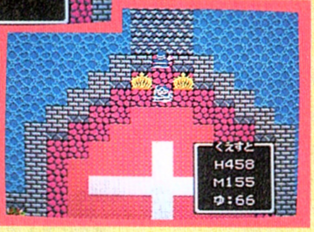
❶神父の言葉には必ず「はい」と答えて、神父について行かずに町の外に出て船にのる。あとはモンスターが出るのを待つだけだ!!



❷モンスターが出たら、パーティーアタックでもなんでもいいから、とにかく早く自滅しましょう！ 地上ではなく、海の上とゆーことが条件なのでまちがえないで!!



❸キャラクターが姿を消したまま神父の前に戻り、音楽も海のシーンのまま。その場所から1歩でも動くと、再び姿が現われるぞっ!!



❹あとは、神父の質問にイイエと答えれば、普通にゲームをすることができる。ただし、お金は半分になってしまうので、それがイヤなら前もってあずけておこう

ミニデーモンにレムオルは効かない



おもしろコマンド ★



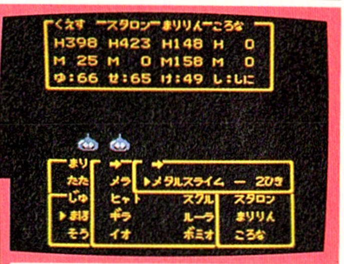
❶アッサラームにいるミニデーモンに、レムオルで姿を消してから話しかけてみよう！ 姿を消したハズなのに、「オレさまにはまるみえだぜ」と言われるのだ

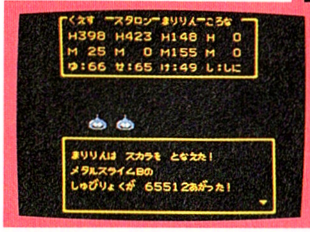
メタルスライムの守備力アップ！

超おまぬけちゃん ★★★★



❶カワイイ顔したメタルスライム！ 倒せば経験値がドーンともらえる、とってもオイシイ敵なんだけど、攻撃系の呪文がまったく通用しないからスゴくハラが立つぜ





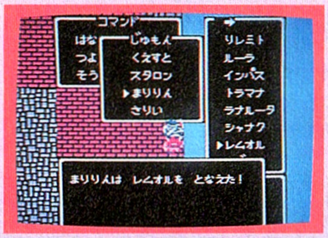
❷そんなメタルスライムにも、スカラだけは通用してしまうのだっ!!

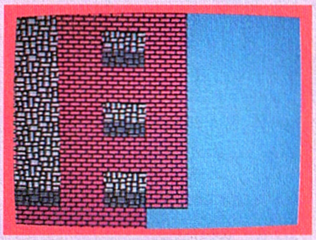
❸ただし、通用すると言っても倒せるわけではない。メタルスライムの守備力をあげてしまうおまぬけ技だよ

レムオルの呪文はとっても不思議

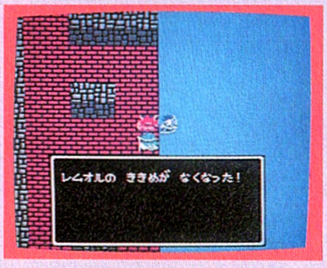
バグ技 ★

❶レムオルの呪文は、となえてから25歩歩くと効めがなくなり姿が再び現われてしまう。コレを利用すると、おもしろい物が見られるので、塔の中でレムオルの呪文をとなえてみようっ!!





❷25歩目で塔から出るように、歩数を数えながら塔の中を歩きまわる

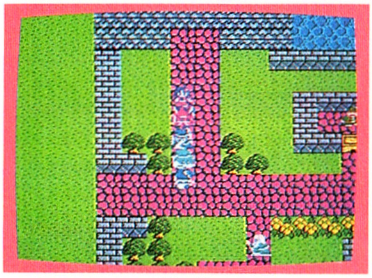


❸25歩目ちょうどで塔から出たところでレムオルのききめがなくなると、そこで宙ブラリンになってしまう。1歩でも動くと塔から落ちた状態になるョ

ジャマなやつは水鉄砲でどかせろ

お得技 ★

❶ある町でタダでもらえる水鉄砲。もらったのはいいけど、どうやって使ったらいいのかいまいちわからない。とゆー人は、町にいる人に使ってみよう



❷たとえば、お店の前からいつまでもどかない人や、行きたい方向に立ちふさがってジャマな人。こういった人たちに向かって水鉄砲を使うと、「きゃっ よして！」と言ってどけてくれるのだ。便利と言えば便利なんだけど、これじゃたんなる乱暴者としか言えないネ





ボツがあるから採用がある

群馬県 鈴木正明

ゆうわくの剣でEXをアラ稼ぎ!

ケッコーお得技 ★★★

ある条件を満たすと、手に入れることのできる誘惑の剣。女の子しか使うことができないけど、メダパニの呪文と同じ効果があるんだ。もし、パーティに女の子がいるなら、さっそく使ってみよう。



❶ ゆうわくの剣を戦闘中に使うと、メダパニの呪文と同じ効果があるのだっ!!

❷ 女の子しか使えないけど、メタルスライムとスカイドラゴンの組みあわせのパーティーが出てきたら、さっそく使おうっ!!



❸ うまく混乱してくれると、スカイドラゴンが炎攻撃でメタルスライムを倒してくれる。あとは、残ったスカイドラゴンをやっつけるだけ! たくさんの経験値がもらえるからとっても得!!



混乱したやつは眠らせろ!!

ちょっぴりお得技 ★★





⊙仲間がメダパニをかけられて混乱すると、本当に困ってしまう。そんな時は混乱して手がつけられない仲間に、ラリホーをとなえて眠らせてしまえばいいのだ

黒こしょうで全員くしゃみだ!

おもしろコマンド ★



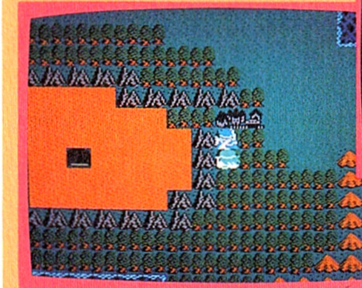
❶ せっかくたいへんな思いをして手に入れた黒こしょう。このまま手ばなしてしまうのはもったいない。試しに戦闘中にでもイイから使ってみよう! もしかすると意外な効果があるかもよ!!



❷ なんと黒こしょうは、戦闘中にも使うことができたのだ!! どうなるのかとゆーと、敵も味方もくしゃみをしてしまう。仲間たったら人間だから、くしゃみをするのはあたり前。だけど、モンスターがくしゃみをすると、なんとなくおかしい。やっぱり鼻がついてるんだな!?

ランシールで大バグを見よう!!

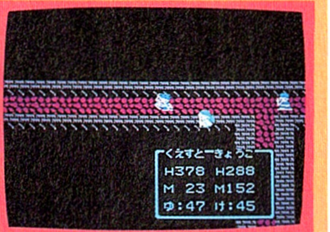
おもしろ大バグ ★★★



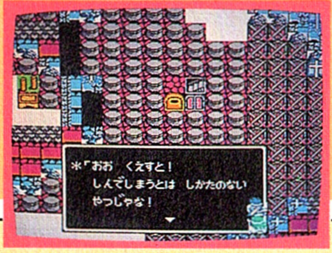


❶ 勇気を試す神殿へひとりで行き、神父の言葉にハイと答えたら1度アリアハンへ戻り、ルイーダの酒場へ行こう

❷ ルイーダの酒場で仲間を加えたら、絶対に敵と会わないように勇気を試す神殿に戻ろう! 敵に会ってしまうとやり直しなので、くれぐれも注意しようっ!!



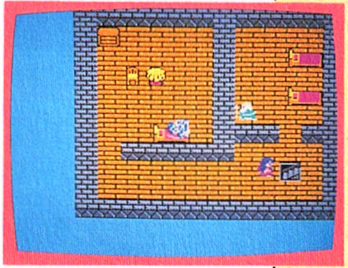
❸ 勇気を試す神殿がある町に、敵に会わないで入ると、パーティーの先頭がワープしてしまう。さらに、いろんなところを歩きまわることができるのだっ!!



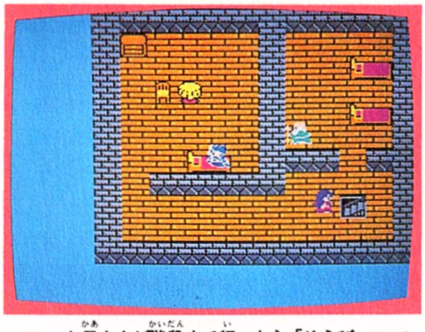
❹ 思うぞんぶん楽しんだら、リセットを押してからもう1度ゲームを始めてみよう! すると、写真のような大バグを見ることができる。ここからぬけ出したい時は、神父の言葉にイイエと答えればルーラが使えるから大丈夫だよ

ベッドの上に立っちゃうぞっ!!

ちょびバグ ★



❶ ゲームを新しく始めるときは、勇者の家からだよね!? そこで、お母さんが階段のところへ行くまで、じっとしていよう!!



❷ お母さんが階段まで行ったら「そうび」コマンドを選ぶと、勇者はベッドの上に立ってしまう。



ドラゴンクエストIII SPECIAL 50+1



ますます混乱しちゃった！

おまぬけちゃん ★★



❶ かけらるとイヤな呪文の代表格・メダパニ。げんまどうしが、いつものごとくかけてきた。どうしようもないが、にげるというのも腹が立つぜ！



❷ ふと思いついた。さらにメダパニをかけるとどうなるのだろうか



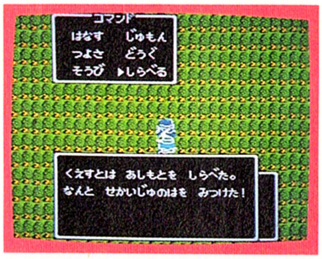
❸ なんと、ますますこんらんしてしまった。症状は変わらないけど、パーティーはライデインをかけられてしまった。こんらんした奴は死ななきゃ直らない

世界樹の葉が4枚取れる

お得技 ★★★★



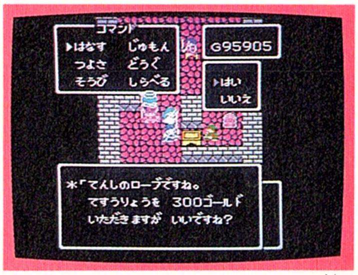
❶ 世界樹の葉を手に入れたら、バシルーラを使える人以外に渡す。敵と会ったら、その世界樹の葉を持ってる人をバシルーラでルイーダにとばそう



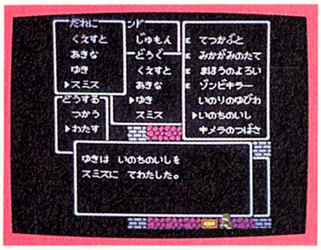
❷ もう1度さがすと、また世界樹の葉が見つかる。これをくり返して、勇者だけにする。勇者も世界樹の葉をさがして手に入れたら、ルイーダの酒場に行こう。全員持ってるぞ

荷物持ちとはあんまりよ！

ちょび得 ★★



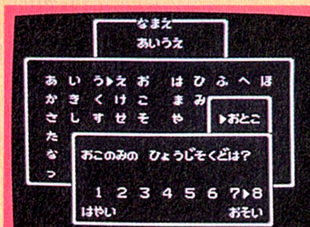
❶ あずかり所は手数料を取るからイヤだという人におススメ。ルイーダの酒場で新しい仲間を作って加えよう



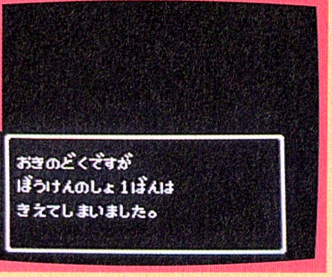
❷ あずかってほしいアイテムを、その仲間に渡してからまた酒場で別れよう。ひきだしたくなったら、その仲間をパーティーに加えればいい。これで手数料はタダ！

ぼうけんの書を消す

おもしろコマンド ★



❶ 消してもいいぼうけんの書を選び、表示速度を決める画面にしよう



❷ ここでリセットを押すと、そのぼうけんの書が消えるのだ。ぼうけんの書を誤って消してしまった時の音楽が聞きたいと思ったら、1度試してみよう！

全員まひで全めつだァ～ッ！

おまぬけちゃん ★



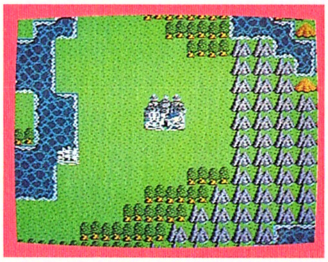
❶ まひすると、その人は何もできなくなるね。全員まひするとどうなる？



❷ なんと全滅したことになるのだ。HPはそのままなのに、お金は半分にされて、王様にお説教までくらってしまう。じごくの騎士などにあったら、キアリクをこまめに使おう

敵に会わずに時間を進める

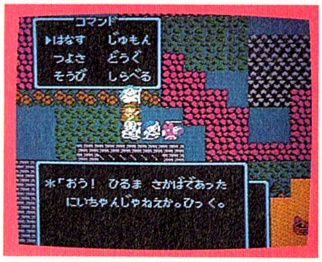
ちょび得 ★



❶ 夜の町と昼の町は、教えてくれる情報が違うね。ラナルータを覚えていればいいんだけど、そうでない時はたいへんだね。城の絵の上をうろつこう

❷ すると敵に会わずに時間を進められるぞ。城の上の2キャラ分だからね。昼間にしたいなら、ルーラを使え





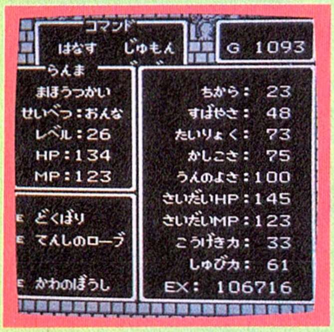
♬ハシラ～のキ～ズ～は おと～しの～♪ 神奈川県 石井孝則

リセットしながらキャラを育てる

お得技 ★★★



❶ レベルアップをすると、各パラメータがあがる。しかし、そのあがり方は、けっこうランダム。たくさんあがったり、ちょっとしかあがらなかったりする。右の写真は、普通に育てたまほうつかいだ



❷ 左の写真はどうだろう。パラメータがかなり違うね。レベルがあがる少し前にセーブしておいて、パラメータのあがり方が気に入らないときは、リセットしてやり直せばいいんだ。面倒くさい技だけど、明らかに効果はあるから、ノンビリ屋にはおススメ

イナカ者で悪かったなっ!!

おもしろコマンド ★





❹「いなかものは帰れ」と言われるエジンベアの城。だけど王様だけはやさしいんだ。しかし、全滅して王様に会うと「なんと、いなかものじゃ」と言われちゃう

もうとっくに起きてるってば!

おまぬけちゃん ★



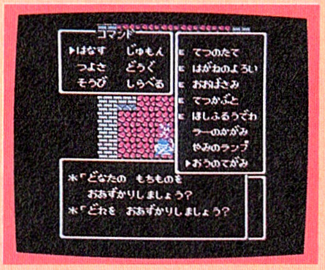


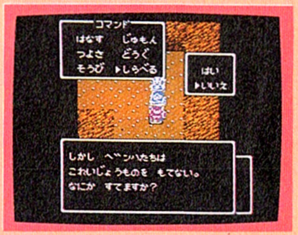
❶ 敵にラリホーをかけられて眠ってしまった。その時、起こす方法のひとつに、パーティーアタックがあるよね!

❷ だけど、1発目で目を覚ました仲間に、同じターンで2発目、3発目をくらわせると、左の写真のようなメッセージがでてるよ。あまり意味ないけど笑えるね

宝箱をあきらめちゃダメ

ちょび得 ★★





❶ 宝箱を開ける時に、全員が道具を8個ずつ持っていると、宝箱をあきらめるか道具を捨てなきゃダメ

❷ どっちもイヤ! とゆー人はアリアハンへ戻り、アイテムをあずかり所へあずけて、さっきの宝箱のところまでもう1度行こう

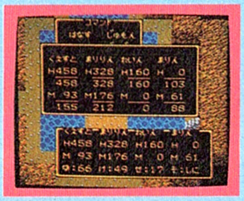


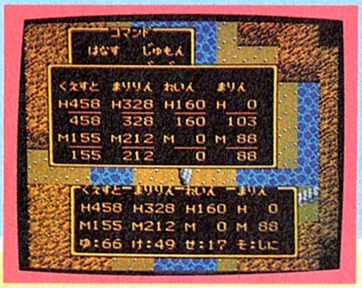
❸ 宝箱は開いたままになっているけど、心配する必要はまったく無し! 気にせず宝箱を調べてみよう。すると、あきらめたハズのアイテムを手に入れることができちゃうのだ

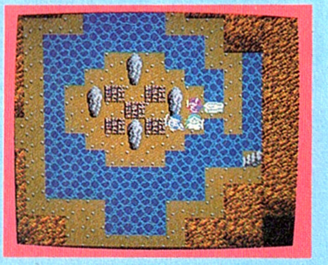
死んだ仲間もMP回復だっ!!

ちょび得 ★★

❶ 呪文を使える人、例えば僧侶が死んだとする。写真を見ると、MPは満たんじゃないね





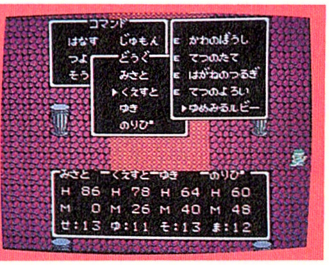


❷ どこかの洞くつには、体力を回復させるうれしい泉があるよね!?

❸ なんと、死んでいる僧侶のMPまで、全回復させてくれるぞ!

ゆめみるルビーの効果は!?

おまぬけちゃん ★



❶ ある場所で見つかるアイテム・夢みるルビー。さっそく使ってみる



❷ しびれて動けなくなってしまう、つまり、まひするのだ。1人でいる時に使うとたいへん。前ページでやったように、全めつしたことになってしまうぞっ!!



ワレ、ウラ技を発見セリ

神奈川県 JAR

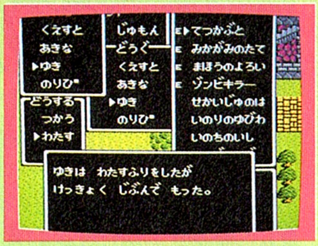


ここに来れば何かがあります

北海道 SABU

道具を使いやすいように整理する

ちょび得技 ★★★





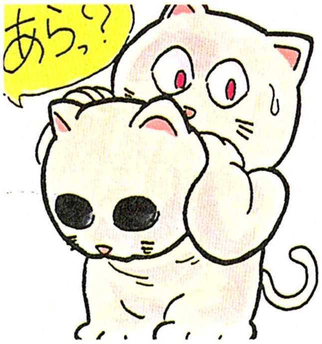


① かぎなどのよく使う道具が、一番下にあると、カーソルを動かすのがめんどくさくて、イライラするよね

② そんな時は、一番上の道具から、自分にわたしていけばいいぞ。それにしても、わたすフリってのは笑える

③ 一番上にきたら、わたすコマンドをやめよう。整理整とん好きな君は、武器、よろい、たて、かぶとの順にそろえるのも、なかなかいいんじゃない

ぬいぐるみはぬぎたくない!!



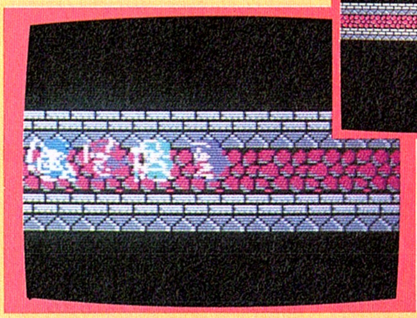
おまぬけちゃん ★★

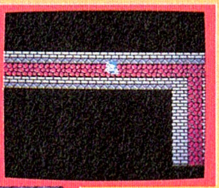


① ぬいぐるみを、そうびしたまま売ると、町を出るまでグラフィックは変わらない

4人で勇気をためしたいっ!!

おまぬけちゃん ★★



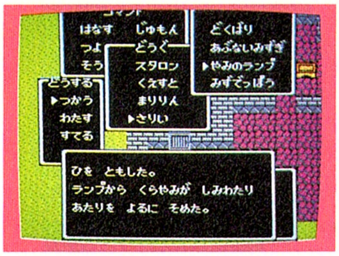


① ランシールの勇気をためす神殿は、ひとりで行くのは恐いよね。行ったふりをしよう

② そして戻ってくると、洞くつに行ってもないのに出迎えてくれる。仲間と合流したら4人で行ってみよう。ところが残念！ 4人で行ってもダメなのでした！

やみのランプはとっても便利!!

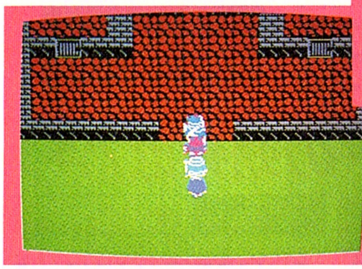
かなりお得技 ★★★★



① 旅の扉を使ってアチコチにワープしていると、たまにカギがかかっている所に出る。そんな時、そこに合うカギを持っていないと、外に出ることができない



② どうしても外に出てみたいとゆー人は、そこでやみのランプを使おう!!



③ すると不思議なことに、カギも持っていないのに扉の向うへ行けちゃうのだ!! ただし、1度扉の向うへ出ると旅の扉へは戻れないので、ルーラかキメラの翼を使うことッ!!

ハラが立つから途中でやめる

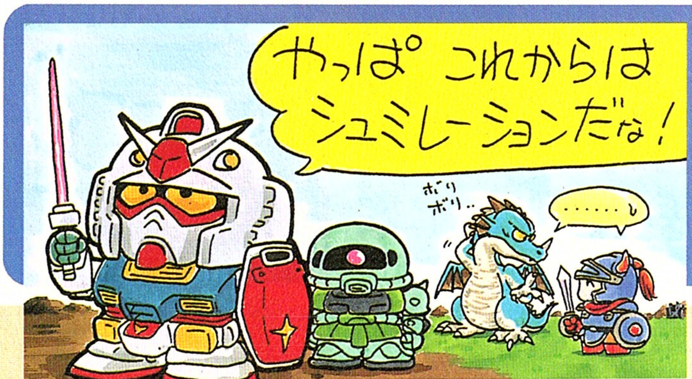
小発見 ★★★



① 宿代かせぎにちょっと格闘場で…。と思いきや、かけてた魔物が…。



② 自分のかけた魔物がやられたのにいつまでも画面を眺めてるのは腹が立つ、という人はすかさずBボタン。試合を止められるぜ！ でもお金は返してもらえないのだ



次号のお題 シミュレーションゲーム

お次のお題も、前号に引き続きシミュレーションゲームの特集どェ～す!! この手のゲームは奥がふかく、やればやるほど味の出るゲームだから、ケッコーかくしコマンドとかあったりすると思うんだ。みんなもいろんなシミュレーションゲームをヤリ込んで、たくさんのウラ技を発見してバグボーイまでドシドシ送ってくれェ～!!

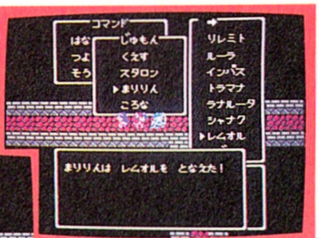


オラオラオラオラ！ ショバ代はらえよ!!
神奈川県 乱丸

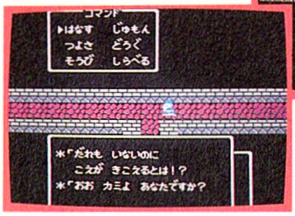
神父さまをからかっちゃおうっ!!

お笑いコマンド ★★★

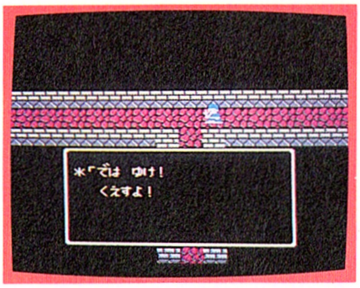
ランシールの町に勇気をためす神殿つーのがある。そこの神父は老人ボケが激しいんだ。まぁ、試してみればわかるけど…。で、どうするか？　まずレムオルなどで姿を消し、話かける。神父は一度驚くが帰えろうとすると…!?



① レムオルの呪文を覚えてない人は、"きえさりそう"でもだいじょーぶだぁ。誰かひとりでも使えばパーティ全員が透明人間になるんだ！



② ここでチョットいたずら！　誰もいないのに声が聞こえる…と、うろたえる神父さまの顔が目に浮んでとてもおかしいっ!!



③ "あー面白かった。さぁ帰ろう"すると、神父さまは突然正気に！　ギャップがありすぎだよ

マホトラで仲間（なかま）からMP（マジックポイント）を…

助け合う技 ★★★★



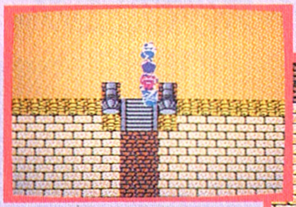
① 敵と戦ってる時、使いたい呪文が使えないほどつらいものはない!!



② そんな時はマホトラ!!　敵にかけるより味方にかけた方が確実にMPを拝借できる！

ピラミッドの呪いのメッセージ!!

隠しコマンド ★



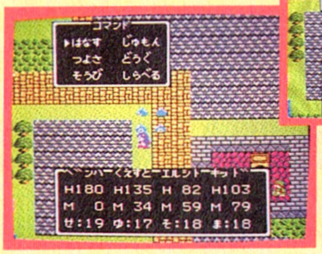
① ピラミッドって怖いんだよねぇーっ。ファラオの呪いだとかなんだとか、決して明るいイメージはないもんね。ドラクエIIIのピラミッドも同じどこからともなく進入者への呪いの声を聞くことができるんだ。聞きたくないけど試してみてね！



② キャーッ!!　と言う思いをしたい人は1階の入口を真すぐ行った突き当りで足もとを調べてみよう！　2ヶ所で呪いの声を聞けるぞっ!!

スライムはやっぱりカワイイ!!

自己満コマンド ★★



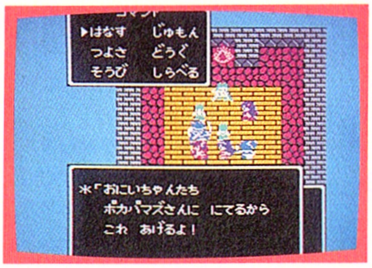
① 女の子に、かわいいだのかっこいいだの言われた事のない君！　うっぷんを晴らそう!!　さぁ！　へんげのうえでスライムに変身だぁっ!!



② では、勇気を出して女の子に話しかけよう!!　どうだっ！　感動しただろうっ!!

水鉄砲（みずてっぽう）でお金（かね）を稼（かせ）ごうっ!!

心ばかりの金稼ぎ ★★★★



① 15ゴールドと言う少ない金額だけど、時間さえあれば永久に稼げる技！　ある村にいる子供から水鉄砲をもらい、道具屋に売り続けるだけのことだ



② 水鉄砲をくれる少年にはそう簡単に会えないと思うぞ。少し頭をひねらなくちゃダメ！　そこで、けっこう重要な情報も聞ける！

ハガキを送（おく）ってネ!!

今回はドラクエ大特集でしたが次回からはいつもの通り。ドラクエIII（スリー）にこだわらず、自分の得意なソフトで技を送ってねっ!!　夏ももうすぐっ!!（まだだっつーの）夕涼みなどしながら技を見つけるのもおつだよっ！　ま、ガンバッてちょっ!!





FC誌界の宇和島東。次号の必本は5月20日発売です。

ドラゴンクエストIII SPECIAL 50+1

呪いの防具を捨てちゃえ!!

知ってるとお得技 ★★★★★



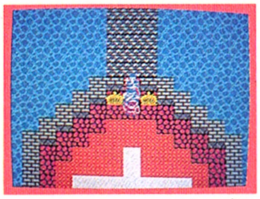
❶ うわっ！ 呪われてしまったぁ！ しかし、慌てる事はないのだっ!!



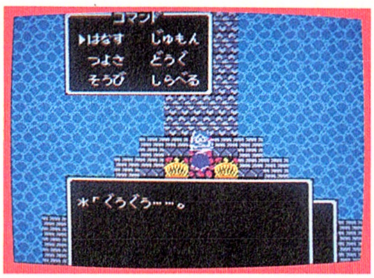
❷ とにかく、持ちきれなくなるまで道具を持ってしまおう！ そしたら宝物の入ってる宝箱を開ける。ほら、呪いの防具を捨てられたでしょ！

非常時にねるんじゃないっ!!

おもしろコマンド ★



❶ 地球のヘソの入り口に来たら、先頭と3人目が重なる様にして神父さんと話そう

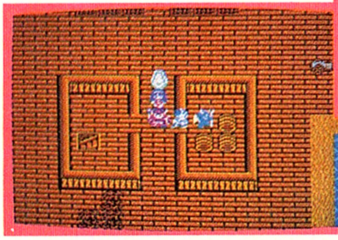


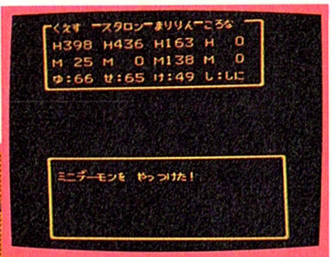
❷ ほんのちょっと進んで戻ると、3人目のキャラに話しかけられるんだ。すると、こいつは寝てしまっている。「オレがこれから独りで洞窟に向かうって時に…全くいい度胸だぜ!!」と怒鳴りたくなるのだ

ミニデーモンは不死身だっ!!

経験値稼ぎお得技 ★★★

❶ 幽霊般の中にはミニデーモンがいる。会ったらすぐ倒しちゃえっ！





❷ 一回階段を降りてまた来てみよう！ すると見事に復活してる！ こいつを何度も繰り返し倒せば、けっこう経験値稼ぎになるぞ!!

次号からは通常どおりだ！



今回は、ドラクエIIIの技の特集のため、お笑いのページはお休みでした。次号からは新コーナーをひっさげて、再び登場しますので、ハガキのほうをひとつおヨロでお願いしま〜す！ それではそーゆーことで、次号をお楽しみに待っていてくださいませ!!

来たれっ!!日本中のお笑い投稿人!!



どうした、ハガキを出したか!? なに？ ハガキがない？ 買えばいいじゃん。なにネタがない？ 考えなよ！ 少しの努力で大きな知名度！ チャンスを逃すな！

三国一の大バグ野郎

他では言えないうっぷんを一気にぶちまけろっ!! 友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃぁーっ!!

いくらなんでもいないだろ！

そんなやつ、おまっかいなぁーっ!! と言うわりにドキドキしてるキミ！ そうキミだ！ 実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう！ 載る確率が高いぞっ！

新コーナー近日登場

新入学の季節に合わせて、当FNNも大幅な（かどーかは見てのお楽しみ）モデルチェンジを行おうかと思います。乞ご期待!!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○

リズムとキレ味が勝負！ FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう！

○四コマまんが倶楽部○

だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ！ 絵の上手下手は関係なし！

○ふれあい日記○

日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。

○新コーナーも募集中○

なぁーに、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ！

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

言わせてください。①キャピーゆかりさんは今いずこ？②ウィザードリィ2出すなら性別もあればいいと思う。③この雑誌は意味のないコーナーがなくていい。④マロールこわい！
（札幌市・竹林伸彦・14歳）

▶①学業専念②名前でじゅうぶん③このコーナーは？④このあいだいつものように8・2・8でとんだら石の中！どうやらひがし・みなみ・したになってたようなんですね。チびったぞ。
（井）

シミュレーション・ゲームについてひと言。パソコンのシミュレーションゲームのブームはRPGが難しくなりすぎたからでてきたんだと思います。僕もザナドゥ・シナリオIIには泣かされました。クリアするためのアイテムの数が限られていたため、ひっかけがとてもムゴイものだったといえます。これじゃマニアしかついてこれません。（山下章サンぐらいだよ。まったく。）それにくらべシミュレーション・ゲームはなぞときやクリア必要アイテムなんかもないので頭脳しだいで遊べる。だいたい攻略本のいるゲームはゲームにあらず!!
（和歌山県・バラモス中尾・12歳）

▶中尾は「大日本帝国」というシミュレーション・ゲームのシナリオをおくってきた。思想的偏向はあるが若いのに見どころがある！将来が楽しみ。日々精進するように!!
（ヒラ坊）

うちのおとうとは母の水着をもってきて「あぶない水着だ」と言ってはしゃいでます。
（北海道・まほうつかいやす・13歳）

▶どひゃー。
（ハルク）

ドラクエIIIを終えて2回目にチャレンジしているとそろそろシューティング・ゲームをしたいよーと手が言ってる気がする。なまった手が運動不足を解消できるゲームが欲しいよー。
（横浜市・相田美樹子・13歳）

▶1943なんかいいですよ。最近カプコンさんのゲームの弾の出がとっても快感なんですよ。
（マッキー）

友達からウィザードリィをかりて、その友達のもっていた手裏剣をこわしてしまった。
（愛知県・水戸昌宏・15歳）

▶それは冒険の書を消すよりいけないことです。悔いあらためるよーに。
（ベニー松山）

ベニー松山さんをモモレンジャーのペギー松山さんと思っていたのは私だけでしょうか。
（大阪府・小西孝昇・18歳）

▶キミだけです。ところでペギー葉山さんはもう歳を取らなくなったのでしょうか？　火の鳥の血を舐めたのか!?
（ベニー松山）

Rタイプはみんなほめすぎなので、この場をかりてケナそうとしたけど、vol.8のP15の松岡さんと同じ状況におちいった。
（岐阜県・岩松真一・16歳）

▶でしょ。
（ハルク）

書くとながくなるので一言。役に立っておもしろい。
（福岡県・平野太・13歳）

▶原稿用紙100枚でもかまいませんよ。
（マッキー）

ファミコン雑誌と呼ばれているものは記事が似たりよったりでスクープ！なんていってもどの本にも同じ話がのってるのはあったりまえ。要は見やすさとファミ情報以外のページの充実にかかっていると思う。
（国立市・田中ひろみ）

▶日夜……朝まで努力します。トホ。
（ヒラ坊）

ドラクエIIIデータファイルのGZZYとネームが入っているイラストを描いてる人は誰ですか？知りたいな。
（静岡県・内藤誠・16歳）

▶成沢の恋人の森野うさぎさんです。
（ハルク）

また理科の資料から新発見！ドラクエIIの地形は約6500万年前の世界の地形と似ている。関係ないけど、私の友人は授業中にいきなり「ドラクエIIだ！」と叫んでみんなの注目の的だった。
（福島県・小野寺史恵・14歳）

▶小野寺こだわるこだわる。
（ヒラ坊）

とっぜんですがシミュレーション・ゲームは私達小学生がなじみにくいぞっ。
（千葉県・長沼沙織・11歳）

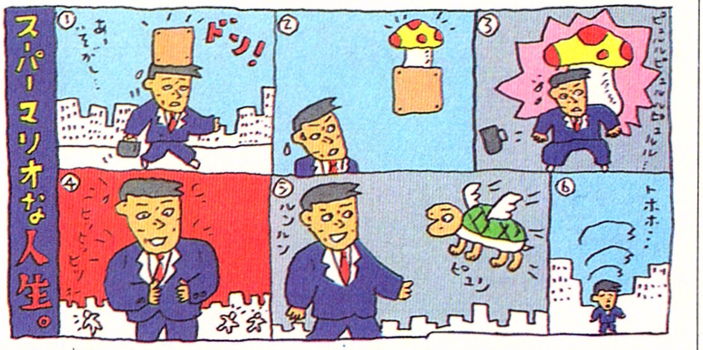
▶ごもっともでございます。
（ハルク）

vol.8のBBCのハシラに「もうネタがない！俺の投稿人生は終わった!?」という情けないコピーを載せてしまった。投稿人として恥ずかしいネタを送った事を深く反省してるのねん。
（宮城県・岡田克典・17歳）

▶ホントか？
（ヒラ坊）

なつかしい創刊号のまんが。
（板橋区・小泉篤士・11歳）

▶小泉はオソロシクへたくそだがしかし味のある絵でいいたいことを説明しようとしている。その絵を載せようと一瞬おもったがやめた。小泉の将来を考えてやめた。かわりに特別サービスとして創刊号に掲載された傑作「スーパーマリオな人生」をご覧にいれる。
（井）



鈴木正明くん好きです。去年、Vol.16の90Pのハシラを見た瞬間、トキメキをかんじちゃいました。以来あなたのハガキを読むためだけに必本を買っています。
（石川県・G愛鈴・15歳）

▶ほんまかいな？
（ハルク）

最近、なぜか人気ソフトをワザとさけて遊んでるような気がする。「信長の野望」がほしいくせに値段が不満なので「フリートコマンダー」を買った。ところがこれにはまって一晩、眠れぬ夜をすごしてしまった。BGMがまったくないソフトも気が落ちついていいもんです。
（足立区・岡田礼子）

▶「フリ・コマ」について次の方。
（ヒラ坊）

「ふりいとこまんだあ」のバガヤロ。このゲームだれが「おもしろい」なんて言ったんだ!!
（小平市・土屋哲男）

▶辻さんですけど。
（マッキー）

私は「ファミコン探偵倶楽部」のはじめのシーンを見て「歯医者にかかってる！」と思ったのさ。
（大阪市・石田久美子）

▶そういえば亀仙松っちゃんも歯の手術で入院するっていってたなあ。しばらく静かでいいけどね。お大事に。
（井）

Vol.9での伊東くんの私に対しての反論はRPGを思うあまりに出たのだと認めておこう。SLGファンの同志よ。ここに集まり意見を述べようではないか。RPGには負けないぞ！
（墨田区・石井秀夫・15歳）

▶と熱い戦いが始まったところへ愛知県のゲーム界の良心・全開のキムから「そりゃあんたAVGが一番」とつっこみがはいりました。ま、いいや好きにして／さて必勝本次号発売日は5月20日(金)お忘れないように／バーイ。
（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）


FRIDAY SPECIAL
二度あることは三度ある…
5月27日
発売
フライデースペシャル⑫
DEEP DUNGEONⅢ ～ゆうしへのたび～
勇士への旅
完全必勝本
よくもまあ魔王やモンスターたちはこりもせずに
刃向ってくるもんだ。勇者はまたしても立ち上り
三度戦いをはじめなきゃならない。君の戦いに役
立つ完全データと戦闘マニュアルは手にしたかい。

SUPER GOLD

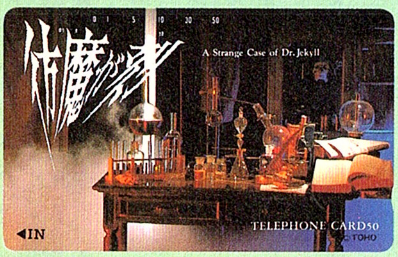
読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

毎号欲しいソフトが300本、170名に当たる、SUPER GOLDプレゼントだ。毎号30ずつついてくるSUPER GOLDをためて送れば、2本・3本とまとめてもらえちゃう。1枚（30SG）なら、ほしいソフトが1本。2枚（60SG）なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いて送ってね。ただしもらえるソフトが多いほど、当選者数は少なくなるからキミ自信で作戦をたててね。ソフトはキミがほしいものなら何でもOK。でも、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなFCグッズがもらえちゃうんだ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

今回のFCグッズ



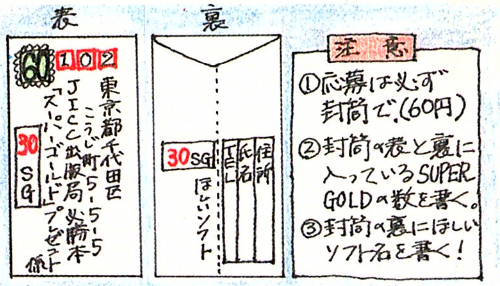
彷魔が刻テレフォンカード（東宝）

10名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは5月20日(金)当日消印有効。発表はVol.14の予定です。





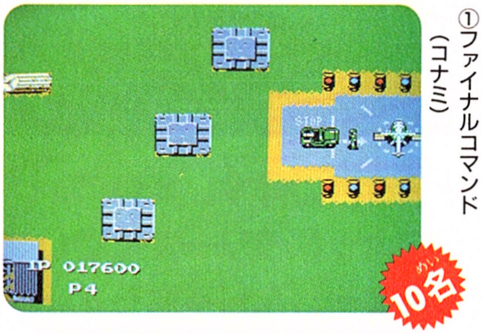
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

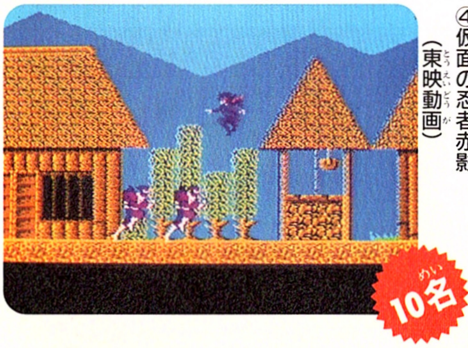
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



③霧のロンドン殺人事件（トーワチキ）



①ファイナルコマンド（コナミ）



④仮面の忍者赤影（東映動画）



②ディープダンジョンⅢ（スクウェア）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、5月20日㈮当日消印有効。(消印については郵便局に確認するといいよ)
発表は、7月17日㈮発売のVol.14のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.6 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・羽毛田聖子　内田雄策　岩手県・池沢好重　秋田県・石橋正敏　福島県・萩尾健治　埼玉県・後藤幸直　千葉県・山村たかね　東京都・甲斐田了　塚崎左千香　富山県・今井祥雅　山梨県・田村十七男　長野県・清水洋子　岐阜県・石川文子　愛知県・五島純一　滋賀県・生沢直之　京都府・園田修央　大阪府・今井光一　中林大樹　奈良県・成田将典　他60名

★ほしいソフト2本

青森県・坂本竹徳　茨城県・江口星次　埼玉県・生垣達也　山城隆志　千葉県・尾形武彦　東京都・藤崎和人　長野県・手塚亨　岐阜県・平野健司　愛知県・永川恵理　石井路男　滋賀県・川上弘和　京都府・三浦伸裕　大阪府・安達良実　兵庫県・斉藤正章　和歌山県・梅山勇吾　広島県・菅沼博文　香川県・金子圭一　福岡県・小畑純一　松本健司　宮崎県・荒井大輔　他30名

★ほしいソフト3本

福島県・市瀬直也　群馬県・古館知久　埼玉県・石倉英明　千葉県・河端康幸　東京都・加古崎健一郎　岩野浩二　神奈川県・中村孝一　石川県・小野豊和　山梨県・滝本秀明　静岡県・獅子井研二　京都府・梶原幸司　佐々木貴文　兵庫県・浜本和人　奈良県・古場清隆　岡山県・野中栄太　徳島県・吉田雅行　福岡県・有木好一　白金君子　長崎県・高橋敏美　他20名

★ファミコンリール

東京都・福原洋一　石川県・八戸慎吾　奈良県・東野千鶴

アンケート・ハガキ・プレゼント

★プレデター

北海道・河野和茂　福島県・三津屋春男　埼玉県・関勝利　東京都・大原進一　石川県・戸田辰男　愛知県・永友一朗　大阪府・井上弘樹　広島県・高見沢正広　愛媛県・遠藤義典　鹿児島県・泉哲平

★ファイティングゴルフ

青森県・渡辺秀二　山形県・福田恵美　栃木県・木済繁　東京都・新倉粂男　神奈川県・鈴木真一　中山義雄　石川県・福永進　大阪府・宮崎建太郎　長崎県・磯一夫　宮崎県・大坪誠

★釣りキチ三平

宮城県・吉田勇　群馬県・林田晋一郎　千葉県・国分康晴　東京都・戸川一雄　野村仁美　新潟県・土橋昭紳　静岡県・一条智生　兵庫県・古家悠平　山口県・柿崎謙一　大分県・宗岡正博

★ワードナの森

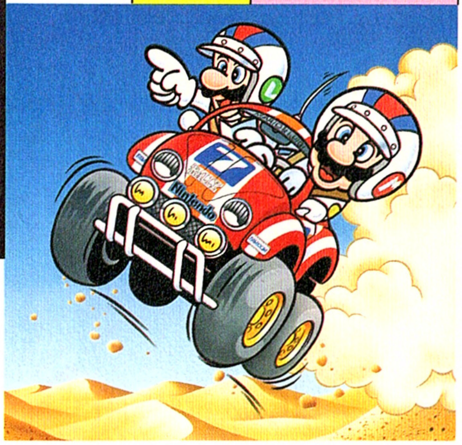
秋田県・鈴木源治　茨城県・片山由美　埼玉県・河合俊滋　福井県・宇田川貴美子　三重県・高嶋賢次　大阪府・紫山健志　和歌山県・渡辺尚文　愛媛県・荻原良則　高知県・道明輝彦　鹿児島県・西川和彦

ディスクファックスのエントリーコースを徹底研究!!

FAMICOM GRAND PRIX II
3D HOT RALLY™

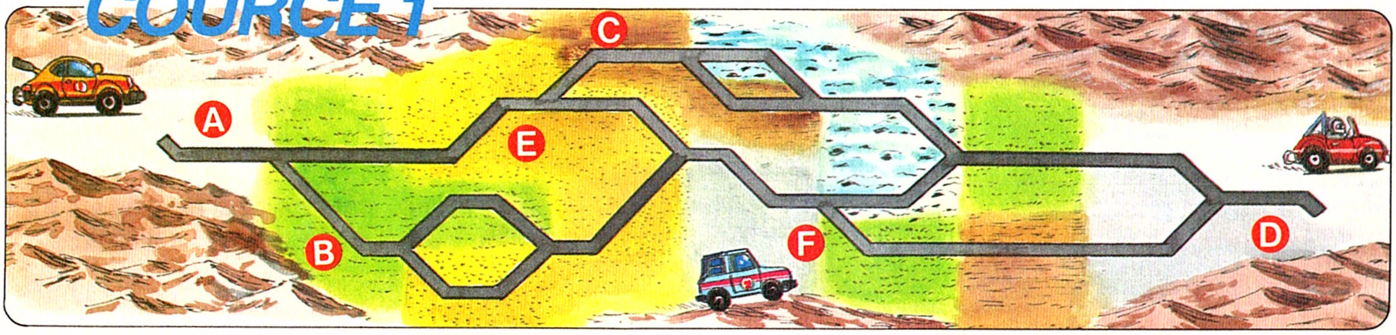
ファミコン グランプリII スリーディー ホット ラリー

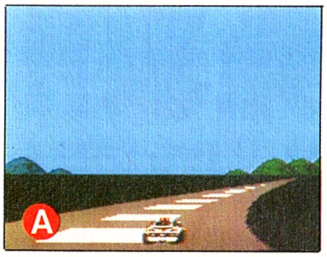
ディスク	任天堂
	発売中
	¥3500



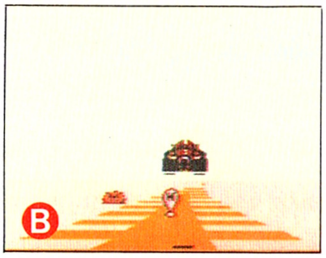
巷では、モータースポーツが大流行の昨今、ついに、任天堂からHOTなHOTな3Dホットラリーが登場したぞ。みんなでモータースポーツを楽しんじゃおう!!

COURCE 1

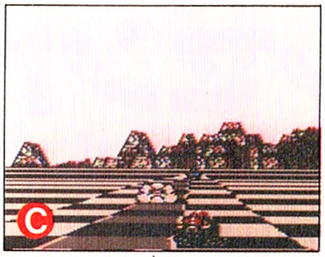




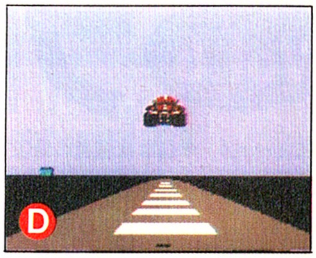
▲このコーナーは意外にきつい。コーナー手前で3速に落とせ。4速ならイン・イン・アウトで!!



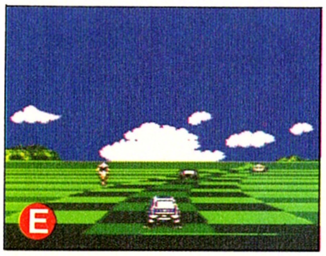
▲この第2ステージに入ったら、左側に気をつけながら走ろう。HOTドットを見落とすなよ!!



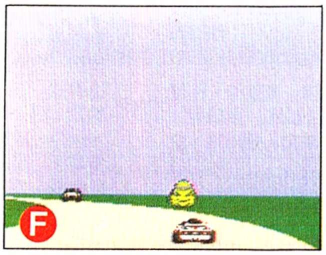
▲ジャンプ中は✚キーの操作は不可能なんだ。右か左へ飛びたいときはジャンプの寸前に押せばOK。



▲このステージは、タイトコーナーが連続するテクニカルコースだ。スピードの出しすぎに注意すべし。



▲ダートを走るときは気をつけろ。道のまん中に岩がころがってるぞ。その名も〝あぶな岩〟だってさ!

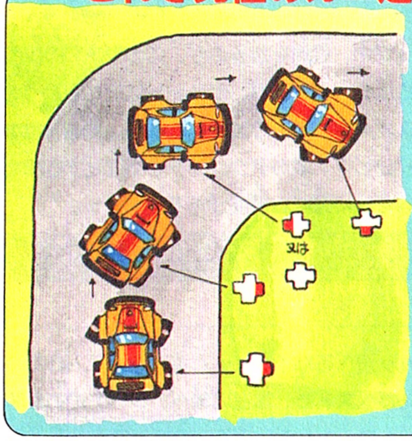


▲やった!! ウイニングジャンプ。フィニッシュはジャンプしながらのゴールイン!! キマッたねっ!

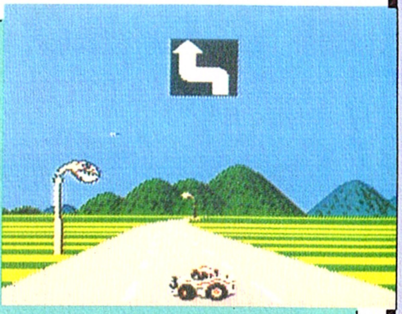
多種多難なコースの連続、走破するのはキミだ!

見ためは簡単そうだけど、これがどうして、最初は事故ってばかりで完走することさえ難しいんだ。まず、タイムより完走を目指せ! でも、ゆっくり走りすぎちゃうとタイムオーバーしてしまうから気をつけてね。そこで、完走のカギだけど、リペア(修理)ポイントというのがあるんだ。このポイントを自分の車が通過すると、ダメージポイントが回復するというわけだ。このポイントは、あらかじめ設定できるから、車や(車種によってダメージの受け方が異なる)、自分のテクにあった、一番効果的な位置に設定しよう。

これぞ究極のカニ走り！ドリフト走行をきめろ!!



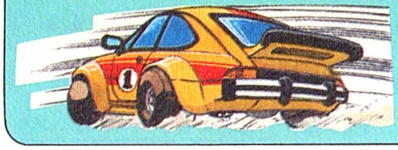
ラリー車の豪快な走りを極めるなら、まずドリフト走行をマスターしなくちゃね。左のイラストを見ながら覚えようぜ。①…コーナー入口で曲がりたい方向へ✚キーを押し、ドリフトのきっかけをつくる。　②…車のテールが流れ始め、車が図3のように横へ流れていく。ここで、もっと早めに向きを変えたい場合は、Ⓐボタンを一瞬放してやればいいのだ！　③…車が横向きになったら、✚キーを放すか、逆方向を押す。(②の状態のままでいるとスピンするぞ！)すると、車は横を向いたまま走っていく。これがドリフト走行だ！　④…すかさずシフトダウンして立ち上がり、ストレートへ。ただ、スピードが落ちてなければ、シフトダウンの必要はないぜ。



▲上の写真は、KATTBIがドリフトをきめているところだ。ところで、バックの景色に注目してほしい。なんか、のどかでいいよね。これで草原には牛がいて、砂漠にはラクダなんかいたらもっといいのにね

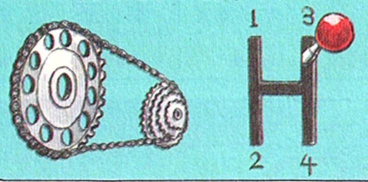
カウンターでスピンをふせげ

高速でコーナーに進入すると、コーナリング中に車のテールが外側へ流れ始めるんだ。この流れを利用して、コーナーをクリアしていく。これがドリフト走行だ。反対に、この流れを抑える技が、カウンターステアなんだ。テールが流れ出したら、ハンドル（✚キー）をテールの流れる方向へきり、流れを抑えてからハンドルをもとへ戻せば立ち直せるぞ。



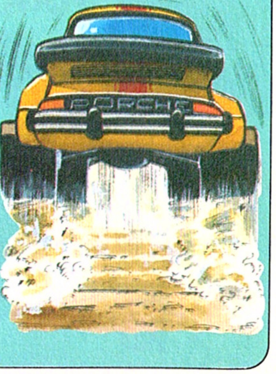
ギアってなんだろう？

みんな、変速機(ギア)つきの自転車に乗ったことあるかな？　1速だと軽くて発進しやすいが、スピードは出ない。反対に4速だと、重くて発進するのは困難だけど、スピードに乗っちゃえばスイスイ走ってっちゃうよね。自動車のギアもそれと同じ原理なんだよ。



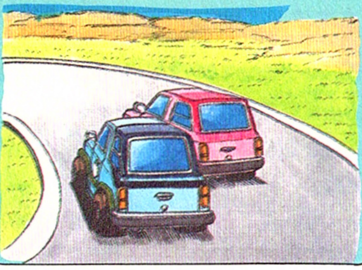
HOT・DASHで最高速はナント320km/hだ！

走行中、HOTドットを8個とると、4速より速いHOTレンジに入れて、HOTダッシュすることができるぞ。メチャッ速いし、ハンドル操作もバツグンにしやすくなるぜ！



コーナーは無理せず直線でいっきにパスすべし

コーナーは滑りやすくて車が安定しない。つまり、事故る確率が高いのだ。ここはじっとガマンして、直線か緩いカーブでいっきにパスしたほうが得策ってもの。途中までどんなに速くても、事故ってばかりでリタイアしたんじゃしょうがないもんねっ。



スピンをしたら素速いシフトダウンで立直せ

走行中、スピンしたり、コースアウトしちゃったら、悔やんでもしょうがない。素速く立ち上ることだけ考えよう。そのためにはまず、素速いシフトダウン。スピンしている間にシフトダウンしちゃうんだ。すると車はスピンしながら立ち上ってく。このとき、Ⓐボタンは押しっぱなし。シフトは、4速走行中なら3速、もしくは2速ぐらいまで落とそう。



▶もし車が止まっちゃったら、当然一速から発進しろ

速くて安全、確実な走りならグリップ走行だ！

最初に出てきたドリフト走行と対照的な走り方が、このグリップ走行だ。この走り方は、ドリフトのようにタイヤを滑らせず、タイヤのグリップ力でコーナーを駆け抜ける走法なんだ。だから、コーナリング時の操縦安定性も高く、しかも速いといわれているんだ。つまり、安全で速い走り方なんだね。やり方はごく簡単。自分の曲がりたい方向へハンドルを小刻みに切って(✚キーを小刻みに押す)車をコントロールしながら走るんだよ。

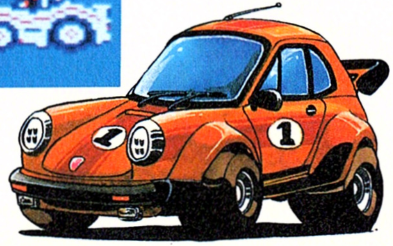


▲その場の状況に応じて、グリップとドリフトを使い分けるのがプロ！

マシン選びで走りが変わる。君にあった一台を見つけろ！

KATTOBI

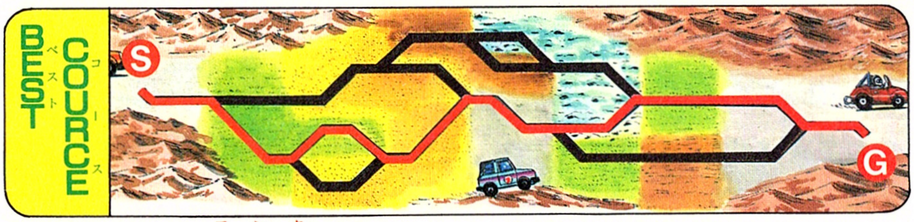




排気量/1995cc	トルク/29.8Kmg
最高速/220km/h	ゼロヨン/13秒71
出　力/250PS	

3車中、最速を誇るのが、この"KATTOBI"。速さはピカイチだが、ダメージに弱いというのがスポーツタイプの泣きどころだ。操縦性はかなりシビア。最もテクニックを必要とする車だ。それだけに運転し甲斐があるかもねっ。

コース	ハイウェイ	草　原	雪　道	砂　漠	ダート	操縦安定性
相　性	★★★	★★★	★	★	★	★



カッ飛べるハイウェイと草原をとり入れたコースがベストだ。雪道に較べ、ダートの方が車コントロールしやすく走りやすいぞ。



▶やっぱり、ハイウェイが一番似合うよね

YONQUE

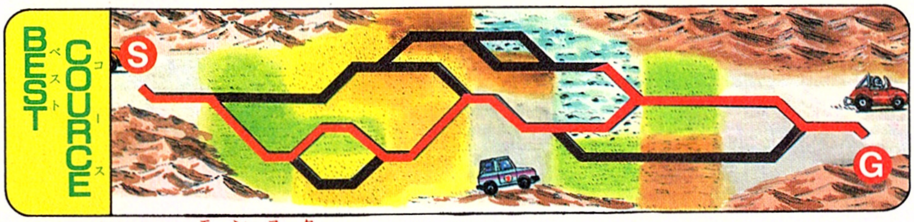




排気量/3475cc	トルク/32.5Kmg
最高速/200km/h	ゼロヨン/17秒03
出　力/220PS	

どんなコースでもオールマイティーにこなしちゃうのが、この"YONQUE"だ。その名のとおり4WDというだけあって、コーナーでの安定性はバツグン。スピードもけっこう出るし、トータルバランスのとれた一台と言えるよ。

コース	ハイウェイ	草　原	雪　道	砂　漠	ダート	操縦安定性
相　性	★★	★★	★★★	★★	★★	★★★



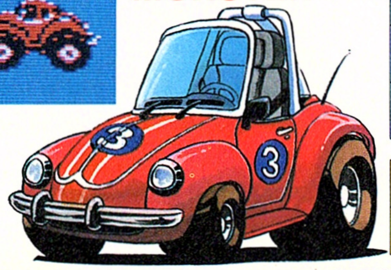
どのコースを通ってもそこそこ走れるが、やはり、ハイウェイ・高原の多いコースがベスト。得意な雪道でタイムを縮めろ。



▶ウ～ム。どっから見てもパジェロそっくり

MONSTER

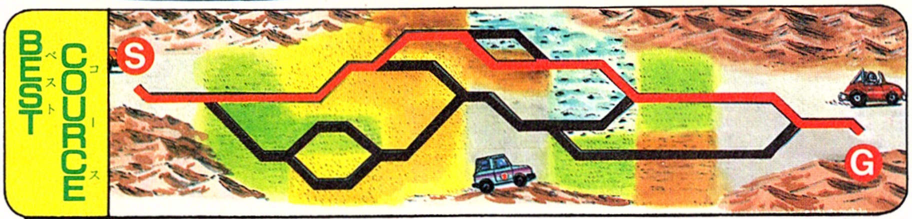




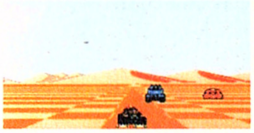
排気量/4215cc	トルク/35.3Kmg
最高速/180km/h	ゼロヨン/15秒59
出　力/190PS	

とにかく豪快！　力強い走りを見せてくれるのが、バギータイプの"MONSTER"だ。3タイプ中、一番頑丈で、ダメージを受けにくいぞ。パワーがあるから砂漠やダート、急な坂道でもへっちゃら！　最高速は遅いが魅力ある車だ。

コース	ハイウェイ	草　原	雪　道	砂　漠	ダート	操縦安定性
相　性	★	★	★★	★★★	★★★	★★★



最高速の遅いモンスターは、ハイウェイを避けて、力の発揮できる砂漠・ダートを取り入れたコース選びをするべきだね。



▶モンスターの走り大迫力！　私は好きです

※上に掲げたBEST COURCEはあくまでも理想コース、自分なりの最速コースもあるはずだ!!

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET

イエイッ！ゴールデン・ウィークまっさかり！きみはもうどこか連れてってもらったかな。ウチのトーチャンは狩りにでかけたまま帰ってこないぜ。ウェーン。食われちった。ま、いーや。今号は何たってナムコがすごい！待望の妖怪道中記ファミコン版に源平討魔伝！ファイナルラップに三国志！PCエンジン情報のオマケもついてナムコナムコの大騒ぎ！コンペさんは晩ゴハンぐらい食べなさいってばレインボーアイランドはタイトーから。コナミ初の本格アドベンチャーはじゃりん子チエでっしゃろ。水戸黄門2はいつも明るいサン電子！絶好調のデータイーストからはF1レースもでるっ！まだまだたくさんあるぞ……ピンポーン！あ、トーチャンが帰ってきたっ！





／ナムコ／6月下旬発売／¥4900（予価）

YŌKAI DŌCHŪKI

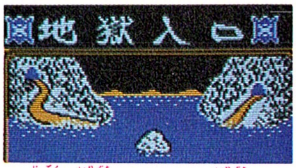
妖怪道中記



NEW SOFT STREET

出ます。ナムコから妖怪道中記ファミコン版が発売されます。PCエンジンで先に出ちゃったから、「やっぱね、ファミコンじゃ無理なんだね」とあきらめてた矢先の出来事なので、驚いた。でも、実現してよかった。ほっ。移植に徹したところあり、オリジナルなところありの、ニュー妖怪道中記に迫るぞ‼

タテ・ヨコスクロールあり。もちろんマルチエンディングの冒険がスタート



1.地獄の入口。ここはまだ入口。



2.苦行の道。そろそろつらくなるところ



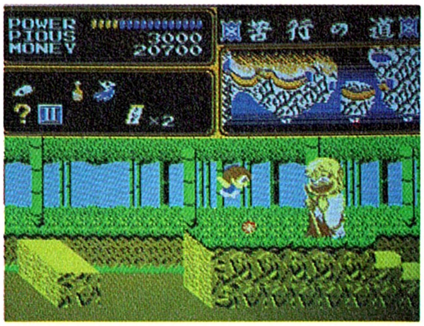
3.幽海。水の中でたろすけ困る‼

またまた、地獄の入口に立たされてしまった“たろすけ”の物語

妖怪相手に暴れるたろすけの大活躍

妖怪道中記は、もともとはアーケードゲームとしてヒットした、日本風アクションアドベンチャーコミカルゲーム。

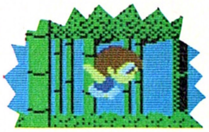
いたずらの好きな少年、“たろすけ”がお仕置きを受けるため妖怪どもと戦い、薬師如来を探すのが目的だ。タテ・ヨコにスクロールする広ーくて、ちょっと入りくんだマップ。それに、要所要所でおとずれる悲喜こもごものイベント（もちろんここでパワーアップしたりする）満載で、プレイヤーを楽しませてくれることだろう。

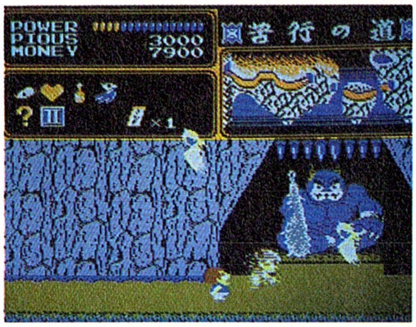



たろすけはゲーム中、じつによく祈る

▲いわゆるボスキャラ、大型キャラが大きなまんま出てきてくれる。これほど安心できることはない。こーゆーもんはやっぱり大きくなくっちゃいけないね

▼たろすけのカラダから、「もんもたろー」が出現。もんもたろーって守護霊なんだよね。だから、たろすけの身替わりになって戦ってくれるんだ


胸を張ってジャンプする珍しいクセがある



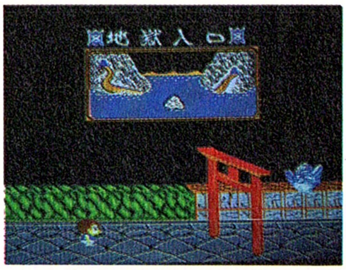
細かいディテイルにこだわって、ファミコン版が登場する！

アーケードのゲームのいいところが残ってます

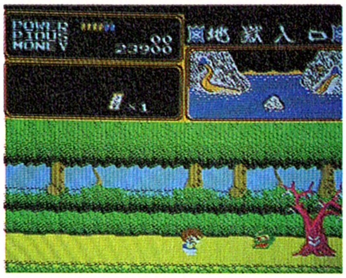
さて、話はいきなり細かくなる。でも、今のゲームはこだわりの時代だから、ま、いいか。

アーケード版にはあったけど、PC版にはなかった。というモノがファミコン版には入っていたりする、ことがままある。このへんのところにうるさいユーザーが最近は多いから、正しい配慮といえるだろう。

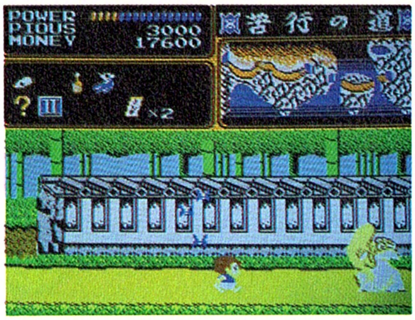
ゲームスタート時にいきなり現れる、地獄入口の鳥居を見たとき、きっと君もそう思うだろう。ガンバってるなあ。ああ、家庭で楽しむ妖怪道中記！



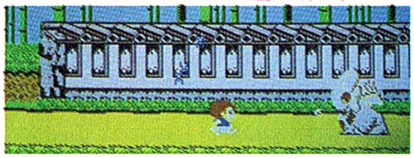
◀これですよ、これ。PCエンジン版では無かったのは。やっぱりこれもあるに越したことはない



◀ガイコツ玉を吹き出してくる奴、「人面樹」。これもファミコン版での復活組ね



▲のしのしと歩いてくれる大入道。正体は？

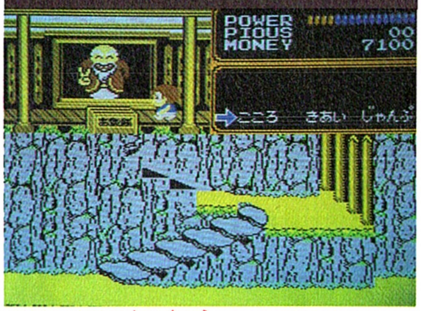

▲気合い弾を打ってみると骨が見えたぞ。げっー。

道場へ行け、たろすけ。強くなるため「いのるのぢゃ!!」

たろすけ、信仰心だぞ

今度の妖怪道中記は、たろすけの「信仰心」という設定がある。何を隠そうコレ、6種類あるエンディングのパターンにかかわってくる、大切な代物だ。そのほかにも、各イベントでのヴィジュアルや、ボーナスポイントに大きく関係あるのだ。で、この信仰心。ところどころにある道場で、修業を積むと上げられるんだ。

ゲームの鍵は道場にあり



こころ
気合い
ジャンプ

その道場で、できることとは……
①信仰心のもと、こころをUPさせる。
②気合い弾のパワーを上げる。
③ジャンプ力を上げる。
の3つ。おさい銭を払って、連射の修業に耐えれば、たろすけは強くなる!!

本筋のゲームはもちろん、途中のイベントが気がきいてるね

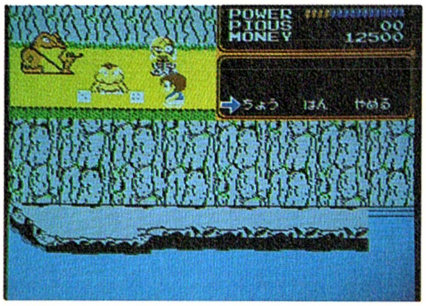
相手は恐〜い妖怪。でも道中は楽しみだらけ

愉快な妖怪たちとの戦いで味わう、そのアクションゲームとしての楽しさは想像の通りのデキの良さ。ピョンとはねる、たろすけはカワイイし、言うことはない。

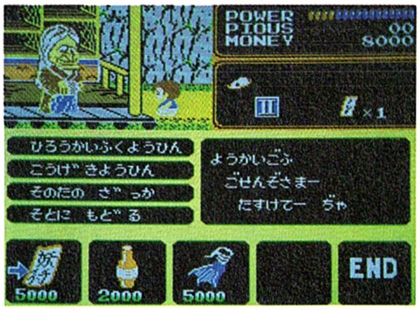
にもまして、あっちこっちで登場するアトラクションが楽しいんだなあ。

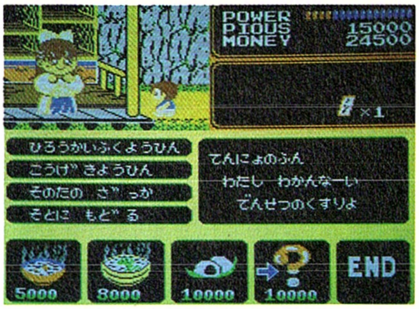
お金を増やすことができる「かもしれない」「丁半ばくち」のおやじさんも健在。そのほか、お色気がエッチでセクシーなのが売り物だった乙姫様も、もちろんいる。(何してくれるんだろう?)それに、アイテムを売るよろず屋も解説つきで親切になった。ファミコン版で新しくできたアイテムなんかも売ってくれるしね。

そんなこんなで、(3代目?)妖怪道中記は、サービス精神旺盛と見た!



▲毎度、お馴じみのサイコロ道場でございます。ここでお金を稼げると、2面の最初でアイテムを買うとき有利なんだよね。いつもいつもお疲れ様です

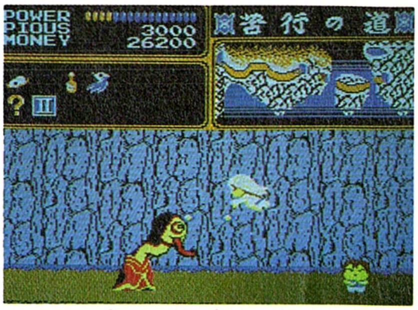




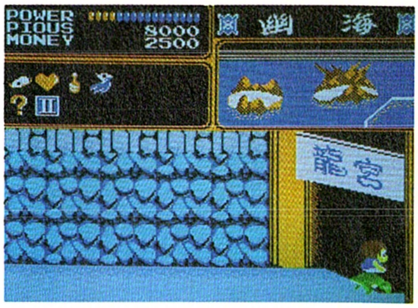
▲ちょっと待って。よーく見て。よろず屋の店員さんが違うでしょ。これ、信仰心(画面表示でいうところのPIOUS)が違うからなんだよね。もちろん、信仰心が高い方が店員さんも若い。122歳ぐらいに見えるオバーさんと、22歳ぐらいに見えるオネーさんだったら、誰でも若いギャルのほうがいいよね。ピチピチギャルはええのおー



◀3面ともいえる幽海の場面だ。意外なことに、たろすけはけっこう泳ぎがジョーズだ



▲ファミコン版では「妖怪護符」を持っていれば、いろんなところで、もんもたろーを呼ぶことができる



▲カメに連れられて、龍宮城へ向かうたろすけ。さて、この奥は絵にも描けない美しさ、それとも……



▲などと言われると、も一度RUNじゃなくてSTARTボタンを押すことになるんだね

源平討魔伝

■ナムコ　■8月中旬発売
■価格未定　■カセット

ついに来た！ 超大作。平景清、この夏に復活!!

もうひとつ、驚きの新作ニュース。そう、「源平討魔伝」がファミコンで登場する。

これも、前ページで紹介した「妖怪道中記」と同じく、ゲームセンターで好評を博したゲーム。人気……がどーしたこーしたということ以上にビデオゲーム界に与えた衝撃の大きさは、はかりしれないものがある。

とまあ力説は、このくらいにするとして、ファミコン版では、ビデオゲームに比べて大きな変更がされている様子だ。

オリジナルは、平家の子孫（といっても架空の人物だが…）平景清が、源氏への恨みを晴らすため、義経・頼朝らと戦う歴史スペクタクルアクションゲーム。アニメとも実写映画ともつかぬ、ゲームならではの新しい映像美で世間を「アッ」と言わせたものだ。

映画的演出効果もふんだんにとり入れられて、いかにゲームをさせるか、ということと同時に、いかにストーリーを見せるかにも主眼がおかれたゲームだった。

なぜか有名になってしまった「娯倫マーク」（映倫のゲーム業界版？）なんかもあったしね。

ところで、ファミコンではシンプルなアクションゲームの路線を変更。RPG的というか、プラスアルファのゲーム性をかなり追加しているとのこと。このイラストを見てわかる通りの源平討魔伝タッチをいかした、すごいRPGを見てみたいなー。

いずれにせよ、マップは日本地図のカタチになるのだろうか？　非常に気になるところだ。

新生「源平討魔伝」の発売は8月中旬の予定。平景清、再び復讐の炎に燃える。



「源平討魔伝」のイメージイラストの数々。おどろおどろしいと同時に、美しくもある、ゲームの雰囲気にぴったりという気がしてならない

ファイナルラップ

■ナムコ　■8月上旬
■価格未定　■カセット

スーパーリアルなF1レースゲーム

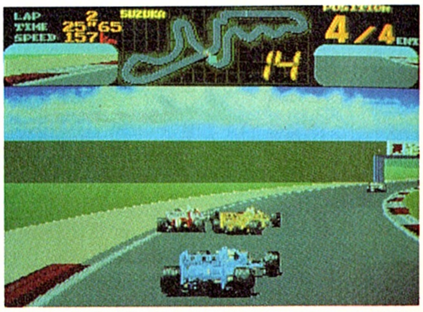
ゲームセンター、コックピット型体感ゲーム売り上げ1位を長く保持した、レーシングゲームの実力派、「ファイナルラップ」が、やはりこの夏、早くもファミコンで登場だ。

こちらは、「ファミリーサーキット」の2Dタイプ（つまり上から見た感じの画面のこと）とは、うって変わってリアルな画像のシミュレートを主眼に置いた、3Dタイプのゲームになる。

今、公開されているのは、ビデオゲーム版の画面写真だが、ファミコンでも、これに少しでも近くなるよう願うところだ。



▲スタートでホイールスピンを起こすほどの、ありあまるパワー。コレがファイナルラップの醍醐味だ



▲車線を区切る白い線がないのも、このゲームの特徴！コース幅がどれくらいあるものになるのか、注目だ

操作するマシンは、フォーミュラータイプ。つまり、F1グランプリとかで走ってるタイプだ。黒々と光る太〜いタイヤが、このマシンの特徴。危ういスピードでカーブに突っ込んだとき、このタイヤが軽いドリフトを起こす。そして、ストレートで、フル加速したときの快感ったら、他のゲームにはない味がある。

なんだかビデオゲームの懐古録みたいになってしまったが、楽しみにしよう。

※写真はアーケード版です。

三国志
中原の覇者

■ナムコ　■7月中旬
■価格未定　■カセット

そして中国大河ロマン

三国志〜中原の覇者は、中国の古代史を舞台に繰り広げる本格シミュレーションゲーム。日本の戦国時代を題材にしたゲームでは味わえない大スケールが展開するはずだ。プレイヤーは数多くの武将から一人を選択し、中国全土を統一するのが目的。ま、三国史もの（原典・吉川英治・陳舜臣）から推測するに人材育成・スカウト・配置などの「人事」重視のゲームになる可能性も大。

カイの冒険
ザ・クエストオブカイ

■ナムコ　■7月上旬　■¥3900（予価）

美しい物語に可愛いカイ

カイの冒険ーザ・クエスト・オブ・カイの続報。魔王ドルアーガの野望をくだくため、冒険を始めたカイちゃん。塔の内部にひそむ敵をかわしながら、各エリアをクリアしてゆく、パズル型アクションゲームになるんだそうだ。全く新しいタイプのゲームよ、来い！



▲壁に頭をぶつけると「痛いっ」って顔を、カイちゃんったらするんだ。君、なーに顔をほころばしてるんだ。好きなんだから

PCエンジン

ニューソフトストリートPCエンジン特報

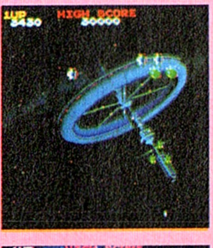
ギャラガ'88

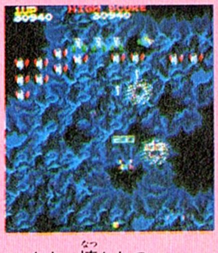
■ナムコ　■6月下旬　■¥4900（予価）

名作ギャラガ最新版

今だに人気のギャラガ。その新作が、ゲーム2版のギャラガ'88だったわけだが、そのまた新作が、PCエンジンで登場する。

ストーリーとしては、死滅したはずのギャラガが再び宇宙の平和をかき乱す……てな設定になっているものの、ゲームの雰囲気は、むしろ逆。全く悲愴感がない愉快なゲームになっているのだ。その証拠に、特定のラウンドをクリアすると、なーんと、宇宙に打ち上げ花火が上がったりするのだ。「ばあすのホームランじゃないっつーの」と文句を言う間もなく楽しませてくれるのだ。捕虜ファイターが赤なら懐しのデュアルに。青ならば新しいパワーアップ、トリプルになる。PCになっても、ギャラガ魂は不滅だ。





※写真はアーケード版です。

▲ああ、懐かしの…

ドラゴンスピリット

■ナムコ　■8月下旬発売　■¥4900（予価）

竜になってシューテング

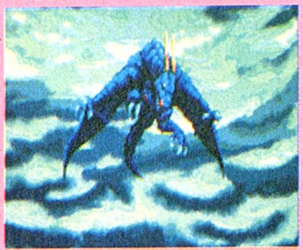
去年、ゲームセンターで大活躍した「ドラゴンスピリット」が今度、PCエンジンになって家の中でも活躍することになった。

神々の時代、悪の限りをつくしていた闇の魔王ザウエル。ザウエルにさらわれた王女アリーシャを救い出すために、立ちあがった勇者がアムルなのだ。アムルはブルードラゴンに姿を変えて9エリアで大あばれするが、各エリアの出口に待ちうけるのはボスキャラとの壮絶な戦い。火山地帯や恐竜墓場など、太古の地球をイメージしたグラフィックは神々の時代の地上の姿。パワーアップアイテムは落ちている卵を破壊して手に入れなくてはならない。今、PCエンジン版ソフトに忠実に移植進行中とのこと。

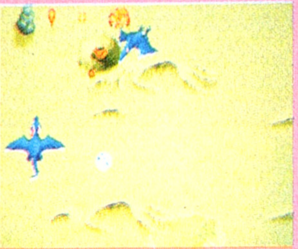


◀メインキャラクタの開発資料だ。いろんなポーズが描いてあるね
▼名場面。なかでも溶岩の流れるシーンはインパクト強かったぁ

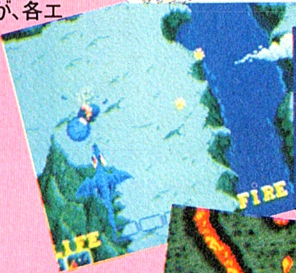
※写真はアーケード版です。



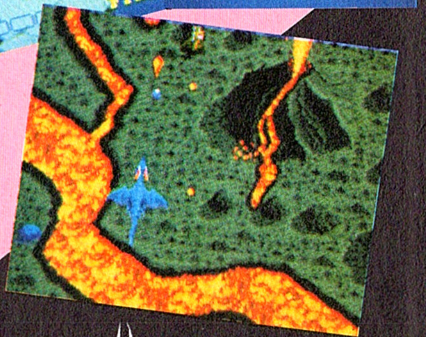
◀主人公はドラゴンに変身して魔王ザウエルと戦うんだ



◀パワーアップすれば、首が2つにも3つにもなるんだ









/タイトー/7月上旬発売予定/価格未定/1M

RAINBOW ISLAND

レインボーアイランド



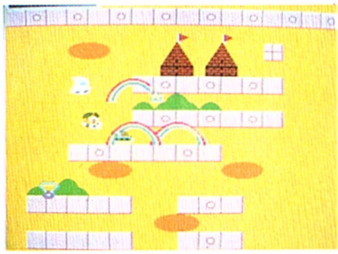
NEW SOFT STREET

アーケードでおなじみ、タイトーの人気ゲーム「レインボーアイランド」。お待たせしました、いよいよ発売ですよ。きれいな画面の中で虹を掛けて移動したり敵をやっつけたい。これはもうファンタジーの世界。とにかくかわいいゲームなんだから。

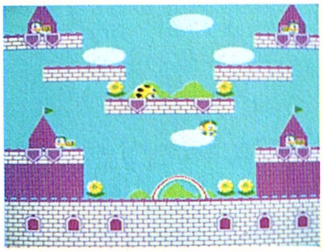
7色の虹を掛けて、7つの島を駆け巡ろう

バビー君は虹掛け上手／

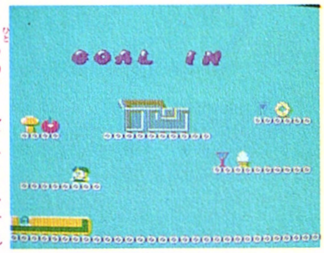
"ダイヤモンドロッド"を手に入れるために探検中のバビー君。行く手を阻む敵は虹をぶつけて倒せるんだ。虹の上に登ることもできるから敵をかわすにも移動するにも虹をうまく使えればマル。虹をいくつも重ねれば高い所にだって登れちゃう。便利でかわいい虹なんだけど一定時間を過ぎると消えちゃうからそこんとこはちょこっと頭を使ってクリアしてね。



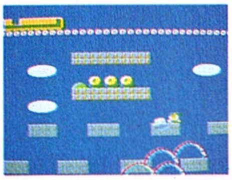
◀思いっきり虹に体当り、虹を崩す技もある。これで敵を倒すこともできるんだ

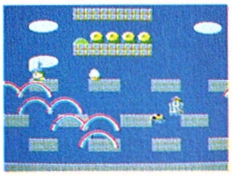


◀ここが「レインボーアイランド」だ。「虹の魔法使い」バビー君は虹を使って攻撃に、移動に大奮闘中



▶1つのワールドをクリアすればごほうびのボーナス面だ。うまく虹を掛けて、ちらばってるアイテムを拾い集めよう



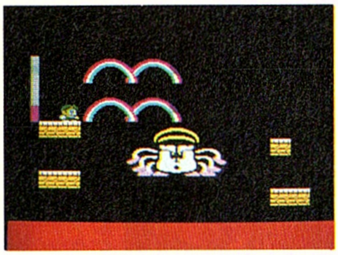


◀虹を重ねてかけるテクを使って、上へ上へ。この要領で次の画面へと向かっていこう。ジャンプすれば自動的にスクロールしてくれるよ。早くしないと、島(画面)が水びたしになって、タイムアップなんてことにもなりかねない。使えるかぎりのテクを使うのだよ

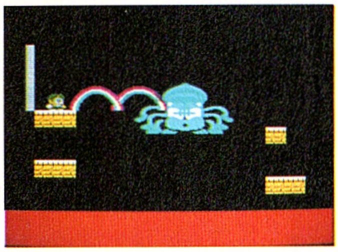
手強いボスとの対決は、技と頭悩で挑戦してね／



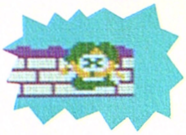
▶ラウンドの最後にボスのステージがあるぞ。こいつはかわいい顔してなかなか手ごわい。気をひきしめてボスとの対決に臨もう



◀ボスは、虹が頭にあたってもへいっちゃら。脚に虹をぶつけてやろう



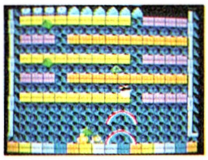
▶やった！脚に虹があたった。ボスにダメージを与えたぞ

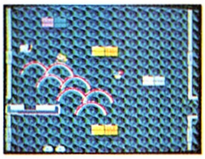


◀痛いっ！ 敵にぶっかってしまったバビー君。痛そうな顔、してるでしょ

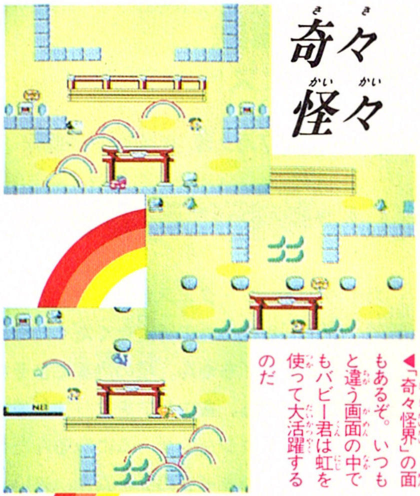
お馴染みゲームも登場だ

アーケード版になかったおもしろさといえばやっぱりこれ。タイトーの人気ゲームの面々をバビー君がお得意の虹を掛けながら駆け巡るんだ。

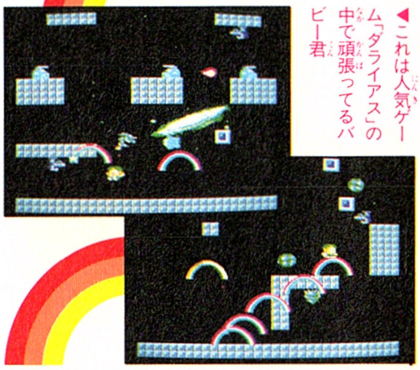




▲タイトーの人気ゲームが次々登場。これはご存知、「アルカノイド」の面だ



◀「奇々怪界」の面もあるぞ。いつもと違う画面の中でもバビー君は虹を使って大活躍するのだ



◀これは人気ゲーム「ダライアス」の中で頑張ってるバビー君

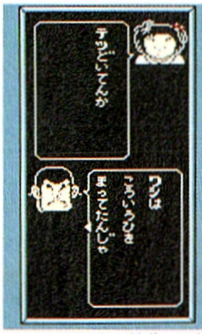
憎たらしいはずの敵キャラにもどこか愛敬がある。メルヘンいっぱいのアイランドだ。このかわいい世界を十分楽しんでね。

じゃリン子チエ

■コナミ　■6月下旬発売予定
■価格未定　■カセット(3M)

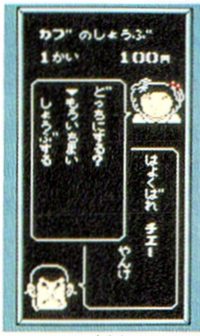
コナミ初の本格お笑いアドベンチャーゲームだ！

「週刊漫画アクション」で連載中の「じゃリン子チエ」がコナミからアドベンチャーゲームになって登場だ。なんといってもアニメを見ているようなグラフィックがすごい。漫画のコマ割を思わせる画面切りかえや360度スクロールなどこれまでの静止画タイプのアドベンチャーとはひと味ちがいます。野球、カブ、スロットマシーンなどのサブゲームも楽しめる大阪風にお得なゲームになっています。ストーリーはある日父テツが家出をするところから始まります。チエはテツを連れ戻すために、いろんな場所へ出かけ情報をあつめます。アントニオJr、小鉄などおなじみのキャラクターも元気にギャグをかましてくれそうでこれは楽しみ！さて、チエ一家に平和をとりもどすことができますか!?





▲テレビで読む漫画って感じですね。絵がキレイ！





▲ゲームの途中でなんとカブをやってしまうのだ。

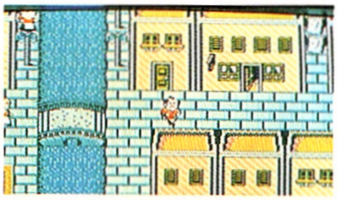
水戸黄門II 世界漫遊記（仮称）

■サン電子　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

水戸の御老公、今度は世界を救う!?

退治したはずの悪人家老安藤が逃亡した。黄門様御一行、安藤を追って世界漫遊だ。

行く先々に悪事ははびこっている。前作同様、君は助さん格さん、八兵衛、弥七となって手がかりを集め、黄門様を悪の巣窟へ導くのだ。黄門様の印籠が世界各地で悪人を裁くぞ。悪を退治して安藤の情報をもらったら次の国へと出発だ。リアルな悪退治というより水戸黄門のパロディーだね。君は安藤を改心させて無事日本に帰れるかな。



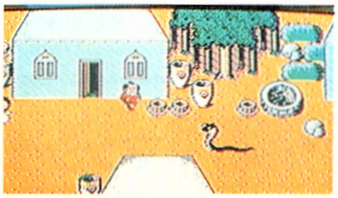
▶スパゲティを食べてモナ＝リザを悪徳商人から取りかえそう



▲ヨーロッパでは印籠を使ってドラキュラ退治だ



▲カメハメハ大王になった安藤を探し出せ



◀インドでは釈迦も登場。悟りに入る手助けをしよう。

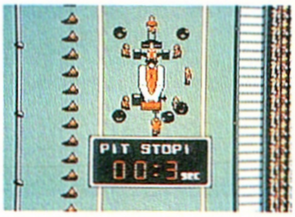
NEO-F1グランプリ（仮称）

■データイースト　■発売日未定
■価格未定　■カセット

「世界一速い男」を目指せ！

世界中で実際に行なわれているF1グランプリのコースを使ったゲームの登場だ。

色や加速、ボディーなど様々な要素を組み合わせて作るオリジナルマシンでレースが楽しめるのだ。しかも、1つのサーキットでタイムを競うか、16レースを走破して順位を競うか、モードも選択可能。画面は3Dタイプだ。実際のフォーミュラーカーの操縦感覚により近づいたソフトになりそうだね。



◀レースではピットインもするのだ。敵の車や自分の車のスピン、クラッシュも本格的だ。



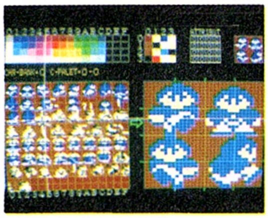
▲世界16ヶ国のサーキットでレースが開催されるぞ

坂本龍馬

■東芝EMI　■7月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

土佐の志士坂本龍馬のパワーじゃき～

激動の時代を走り抜けた男「坂本龍馬」。その龍馬の生きざまをシミュレートするゲームである。プレーヤーはまず歴史的事実を勉強してからこのゲームに挑戦するべし。するとクリアした時には感動のみならず近代日本の歴史まで頭に入ってしまうという一石二鳥なゲームだ。さらに「高嶋易」総本山の「高嶋象山翁」監修による性格判断まであるという盛りだくさんな内容にはビックリ！



◀これが開発中の画面だ。左のモザイクを組み合わせて顔を作る。坂本龍馬の顔はどんなになるのかな

明治維新

■ユース　■7月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

新政府を樹立して文明開化をもたらすのだ！

幕末の混乱期に活躍した坂本龍馬のゲームを、続けてもう一本紹介だ。

第1部（アドベンチャー形式）と第2部(シミュレーションゲーム形式）にわかれたお楽しみも2倍の欲ばりソフト。1部でトレーニングをつみながら同志を集めて、そのメンバーで2部をスタートさせる、というしくみなのだ。国力を上げ、兵力を整え、目指すは太政奉還だ。



◀いろんな人に話を聞こう。先進的な話が得られれば立派な政治青年に成長するし同志だって集まるのだ

ファイヤーロック

■ユース　■6月中旬発売予定
■価格未定　■ディスク

ただ壁をよじ登ればいいってもんじゃない！

全部でマップは6つ。1つのマップは、それぞれいくつかの部屋に分かれていて、ワープゾーンで結ばれている。最初のシーンは、マグマがグツグツと顔をのぞかせる地下洞窟。凹凸のはげしい壁を登っていかなくてはならない。進む方向を見定めて足場を決めないと、けっこうムダ骨を折るぞ。プレーヤーのライフの残りは、ハートの鼓動で分かる。ハリキリすぎて、心臓発作を起こさないように!!



◀✚ボタンで岩につかまり、Aボタン連射で壁が登れる。この、壁登りがうまくできないと、このゲームのクリアは難かしい

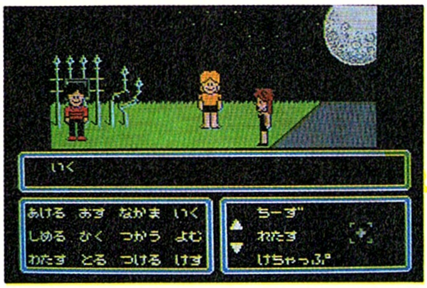
マニアックマンション

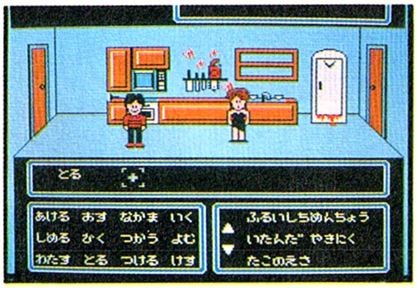
■ジャレコ　■7月末発売予定
■価格未定　■カセット

Drふれっどの悪の手、許すまじ！

あのジョージ・ルーカス率いるLUCASFILM-GAMESがオリジナル制作したリアルタイム・アドベンチャーゲームがファミコン界に殴り込みをかけてきた。

マニアックマンションに住むマッドサイエンティスト、Drふれっどに、さんでぃ嬢がさらわれた。助けに向かったふれっど君は……。というストーリーなんだけど、このゲームは時折、他の場面の出来事がカットシーンとして出て来るので時間感覚がまるで映画を見ている様な気分。又、ゲームの中では常識の範囲内だったらほとんどのことができてしまう。（たとえば台所で料理したり、音楽を聴いたり…）もちろんエンディングはマルチエンディングだから何度でも楽しめるんだ。つまり自分で映画を作りながら見ている感覚のゲームなんだね。やっぱりスターウォーズを撮ったジョージ・ルーカスの会社だ。





西遊記ワールド

■ジャレコ　■9月上旬発売予定
■価格未定　■カセット

その後の西遊記。スーパーモンキー孫悟空大活躍

「西遊記ワールド」は西遊記のその後の物語。三蔵法師と「三蔵真経」を取りもどすために、牛魔王のいる芭蕉洞に向かった孫悟空。孤独な一人旅だが、途中、昔の仲間の沙悟浄や猪八戒が牛魔王の嫌いなアイテム「水晶玉露」の情報を与えてくれる。又、各ステージの最後には三蔵の弟子の一人がいて、最終ステージ芭蕉洞の迷路で迷路を抜ける目印となるものを教えてくれるのも心強い。



◀敵を倒してもらったお金で武器や道具を買って、パワーアップしていく。竜の店番なんてさすが中国。ドラの音が聞こえそうだね

ファミコン名人戦

■SNK　■8月発売予定
■価格未定　■カセット

コンピュータと戦って、メキメキ上達将棋指南

SNKの名人戦は超ド級の将棋ゲームだ。リーグ戦制覇を目指しての対戦モード。それにコンピュータが無限の組み合わせで作成し



◀美人棋士も登場！それに「王手」なんていう合成音声も入っている。バッテリーバックアップ付きだから長いおつき合いをしよう

てくれる詰将棋。また、自作の詰将棋が詰むか否かの判定など、遊び方は(学び方かな？)多種多彩をきわめている。

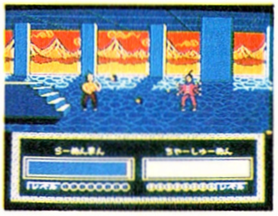
アーケード版では、時間制限があって、じっくり考えられない……とお嘆きだった皆さん。この一本で不満解消!! ごゆっくり!!

闘将!!拉麵男

■新正工業・バンダイ　■7月発売予定
■¥5800(予価)　■カセット

アニメ的画面処理のアクションアドベンチャー

「キン肉マン」の超人気キャラクター、拉麵男が主人公の、リアルタイムアクションアドベンチャーゲームだ。舞台は、中国河南省。超人拳法の総本山、少林寺をめぐるさまざまな謎を解くことが目的だ。ゲームの特徴は、マイコン方式によって進むアニメ風アドベンチャーシーンの数々にある。難しいコマンド操作とはさよならってわけ。さーて、中国の平和を取り戻せるのか、拉麵男!!



◀敵と出会ってしまうと、リアルタイムの戦闘シーンへと画面が切り換わる。らーめんまん対ちゃーしゅーめんの壮絶な戦い！

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］ずっぽりハマってみたいアクション新作！

妖怪道中記にファイナルラップ、源平討魔伝、この夏のナムコのがんばり、すっごいよね。ドラクエブームのお次はナムコの業務用移植FCソフトで決まり！

うむ、PC版ではドラゴンスピリットも出るしな。ナムコひさびさの業務用移植、まずは大〜きっく期待しとぅわい！年末あたりにはパックマニア、イシターの復活なんかも出してくれいっ。

パチパチ……ナムコはやるねぇ〜！で、今回の情報、何から出てくんの、ねぇ、マイク氏？

ブンブンのレーシングゲームラッシュだっ！ ファミリーサーキットや任天堂のF1レースの成功に刺激されてか、ファイナルラップ以外にも、データイーストからF1のゲームが出ることになったし、さらに、人気レーサーの冠付きレースゲームも、某新規メーカーが出す。野球ゲームラッシュの次はレースゲームラッシュだ！ ズバリ、F1グランプリの日本大会が開かれる10月下旬あたりがピークになりそう。

キャッホーッ！ ファミリーサーキットにはハマっちゃったし、3Dホットラリーもけっこう美味しい。やっぱレースゲームって単純に熱くなれるから、スキッ！

でもって、えんえんレポートしてきたアキラのFC版ゲーム、これ、前回お伝えした某大手メーカーに決定した。あとは完成を待つばかり。やっぱアドベンチャー路線が濃厚と見た。

つーわけで、ポストドラクエもどうにかメドがたってきた今日この頃でした。

SCHEDULE 新作スケジュール表 FAMI-COM

5月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月2日	D	ファイナルコマンド 赤い要塞	コナミ	¥3300
5月13日	C	ディープダンジョンIII	スクウェア	¥5900
5月13日	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
5月20日	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
5月27日	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	¥5900
5月27日	C	ナムコクラシック	ナムコ	¥5900(予)
5月27日	C	忍者くん阿修羅の章	ユービーエル	¥5300
5月27日	C	将軍	ヘクト	¥5800
5月下旬	C	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ	¥5800

6・7月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月3日	C	ギャリバン	日本物産	¥5900
6月14日	D	ファミコン探偵倶楽部(後編)	任天堂	¥2600
6月28日	C	究極ハリキリスタジアム	タイトー	¥5500
6月上旬	C	真田十勇士	コトブキシステム	¥5800
6月中旬	C	グレートタンク	SNK	未定
6月中旬	C	1943	カプコン	¥5300
6月中旬	D	ファイヤーロック	ユース	未定
6月下旬	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	¥5300
6月下旬	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	¥5900
6月下旬	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	¥5500
6月下旬	C	じゃりん子チエ	コナミ	未定
6月下旬	C	燃えろ!!プロ野球2	ジャレコ	未定
6月下旬	C	妖怪道中記	ナムコ	¥4900
6月下旬	C	飛龍の拳II・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	¥5500
7月26日	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	未定
7月上旬	C	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	¥3900
7月上旬	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
7月中旬	C	三国志・中原の覇者	ナムコ	未定
7月下旬	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900(予)
7月下旬	C	明治維新	ユース	未定
7月下旬	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500(予)
7月下旬	C	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト	未定
7月下旬	C	めぞん一刻	ボーステック	¥5900(予)
7月下旬	C	カケフ君のジャンプ天国スピード地獄	ビック東海	¥5300
7月下旬	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	CBS/SONY GROUP	¥5500(予)
7月下旬	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
7月	C	ベストプレープロ野球	アスキー	未定
7月	C	不如帰	アイレム	未定
7月	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
7月	C	エッガーランドII	ハル研究所	未定
7月	C	イース	ビクター音楽産業	未定
7月	C	THE 8 EYES	セタ	未定
7月	C	闘将!! 拉麺男	新正工業・バンダイ	¥5800
7月	C	ヒットラーの復活	カプコン	未定
7月	C	グレートタンク	SNK	¥5500
7月	C	マニアックマンション	ジャレコ	未定
7月	D	Mr.GOLD	東映動画	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	極楽遊戯	書きかえ中	グーニーズ	5月14日	ファミコン探偵倶楽部(前編)	6月28日	ファイナルコマンド赤い要塞
書きかえ中	ウルトラマンII	書きかえ中	レプリカート	5月24日	覇悪怒組	7月12日	亜空戦記ライジン
書きかえ中	ツインビー	書きかえ中	エキサイティングサッカー	5月24日	ワードナの森	7月12日	ムーンボールマジック
書きかえ中	ガンスモーク	書きかえ中	ヌーイーゼン	6月14日	仮面ライダーBLACK		
書きかえ中	ファイアーバム	書きかえ中	３Ｄホットラリー	6月14日	風雲少林拳２		
書きかえ中	ドルイド	書きかえ中	アスピック	6月14日	ぼくってウパ		
書きかえ中	ドンキーコング	書きかえ中	ナゾラーランド第３号	6月28日	ファミコン探偵倶楽部(後編)		

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

8月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
8月5日	Ⓒ	レインボーアイランド	タイトー	¥5500
8月19日	Ⓒ	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
8月上旬	Ⓒ	VIVA Las Vegas	CBS/SONY GROUP	¥5900(予)
8月上旬	Ⓒ	ファイナルラップ	ナムコ	未定
8月上旬	Ⓒ	太陽の神殿	東京書籍	¥5900
8月上旬	Ⓓ	キック&ラン	タイトー	未定
8月中旬	Ⓒ	スペースハリアー	タカラ	¥5600(予)
8月中旬	Ⓒ	源平討魔伝	ナムコ	未定
8月下旬	Ⓒ	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
8月	Ⓒ	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
8月	Ⓒ	ファミコン名人戦	SNK	¥5900
8月	Ⓒ	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
8月	Ⓓ	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ	未定
9月上旬	Ⓒ	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
9月上旬	Ⓒ	スーパーダイナミックスバトミントン	バップ	¥4900(予)
9月下旬	Ⓓ	キック&ラン	タイトー	¥3300(予)
9月	Ⓒ	霊幻道士(仮称)	ポニーキャニオン	未定
9月	Ⓒ	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	¥5300(予)
10月	Ⓒ	軍人将棋(仮称)	ソフエル	未定
10月	Ⓒ	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
10月	Ⓒ	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
10月	Ⓒ	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	未定
11月	Ⓒ	怨霊村(仮称)	ソフエル	未定
12月	Ⓒ	スターダスト(仮称)	ソフエル	未定
	Ⓒ	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	Ⓒ	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	Ⓒ	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
	Ⓒ	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	Ⓒ	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	Ⓒ	ファンタジー／ファンタジーII	ポーステック	未定
	Ⓒ	大戦略	ボーステック	未定
	Ⓒ	忍者龍剣伝	テクモ	未定
	Ⓒ	天地を喰らう	カプコン	未定
	Ⓓ	タロット占い	スコーピオン	未定
	Ⓒ	ゴジラ	東宝	未定
	Ⓒ	聖書1999	イマジニア	未定
	Ⓒ	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	Ⓓ	コズミックシステム	イマジニア	未定
	Ⓒ	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	Ⓒ	三国志	光栄	未定
	Ⓒ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	Ⓒ	黄金バット・復活のレヂェンド(仮称)	学研	未定
	Ⓒ	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	未定
	Ⓒ	Might and Magic	学研	未定
	Ⓒ	かってにシロクマ（仮称）	SVI	未定
	Ⓒ	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	Ⓒ	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
	Ⓒ	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	Ⓒ	電撃ビックバン！	ビック東海	未定
	Ⓒ	武田信玄2	ホット・ビー	未定
	Ⓒ	ザ・ブラックバス2	ホット・ビー	未定
	Ⓒ	ファミ戦	任天堂	¥5500
	Ⓒ	闘竜伝ブリガンディーネ	ハドソン	未定
	Ⓒ	NEO-F1GP(仮称)	データイースト	未定
	Ⓒ	暗黒神話	東京書籍	未定
	Ⓒ	エアーウルフ	九娯貿易	未定
	Ⓒ	ガーフィールドの1週間(仮称)	トーワチキ	未定
	Ⓒ	シャーロックホームズ3	トーワチキ	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月20日	ワールドスタジアム	ナムコ	¥4900
6月3日	RタイプII	ハドソン	¥4900
6月24日	パワーリーグ	ハドソン	¥4500
6月下旬	ギャラガ'88	ナムコ	¥4900
7月	ワタル(仮)	ハドソン	未定
7月	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900
8月下旬	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥4900(予)
8月	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
9月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定
未定	戦国麻雀	ハドソン	¥4500(予)
未定	エイリアンクラッシュ(仮)	未定	未定
未定	密林伝説(仮)	未定	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月2日	天才バカボン	セガ	¥5500
6月上旬	ロード・オブ・ソード	セガ	¥5500
6月下旬	SHINOBI	セガ	¥5500
6月下旬	サンダブレード	セガ	¥5500
6月	スーパーレーシング	セガ	¥5500
7月	R-TYPE	セガ	未定
8月	孔雀王	セガ	未定
8月	熱球//甲子園	セガ	¥5500
9月	イース	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●データイーストが開発中の新作2本。まず、「ヘラクレスの栄光2」(仮称)。データイースト初のRPGであった「ヘラクレスの栄光」の続編ということになるがゲームシステムは大きく変わりそう。次はご存じ神宮寺三郎シリーズの第3弾。基本的には神宮寺三郎を主人公とするハードボイルドタッチのAVGのラインを踏襲しつつ新しいゲーム要素を加えていくようだ。どちらも発売は今秋から年末にかけてを予定しているとのこと。なかなか期待できそうだ。

●東京書籍が「太陽の神殿」に続くAVGを開発中。タイトルは「暗黒神話」。原作は劇画家の諸星大二郎氏。タイトルからして伝奇ロマンの香りが漂ってるね。

●スペースハリアーで久しぶりにファミコンに復帰したタカラなんだけど、PCエンジンにも参入する。正式発表は6月のおもちゃショーの予定。

●任天堂の期待のシミュレーションゲーム、「ファミ戦」の発売日が遅れてしまいました。残念ながら正式発売となるのは10月ごろになるもよう。

●トーワチキからは早くも来年発売のソフト「シャーロックホームズ3」が発表。「霧のロンドン殺人事件」同様、本格推理AVGになる予定。同時に発表になった「ガーフィールドの1週間」は、アメリカの人気キャラクター子猫のガーフィールドが主人公のACGだぞ。

CALENDAR 5/2〜5/20

日	予定
5 2 (月)	ファミコン必勝本Vol.10発売 Ⓓファイナルコマンド赤い要塞(コナミ)発売
3 (火)	
4 (水)	
5 (木)	
6 (金)	
7 (土)	
8 (日)	
9 (月)	
10 (火)	
11 (水)	
12 (木)	
13 (金)	ⒸディープダンジョンⅢ(スクウェア)発売 Ⓒ霧のロンドン殺人事件(トーワチキ)発売
14 (土)	
15 (日)	
16 (月)	
17 (火)	
18 (水)	
19 (木)	
20 (金)	ファミコン必勝本Vol.11発売 Ⓒ仮面の忍者赤影(東映動画)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

ファミコンをするには、気候がよすぎるというのに、発売されソフトが4本だけっていうのはちょっと淋しいね。“どれを買おうかな？”なんて悩んでる人は、必本を読んで考えてね。



次号は、お待ちかね「聖闘士星矢・黄金伝説完結編」の巻頭大特集だ！「妖怪道中記」をはじめ、ナムコの新作もバッチリ紹介しちゃうぞ。「キャプテン翼」はワンポイント・レッスンで完全攻略。で、新連載が続々登場、新作情報たっぷりの、次号Vol.11、(6月3日号)の必勝本の発売日は、

5/20 金曜日発売

●定価250円●

オールカラー

編集後記

ソフトの進歩もさることながらハードに関する新情報もこのところ活発です。CDロムを使ったゲームは音も映像もほとんどアニメ映画というところまできちゃいました。すごい世の中になりそうです。(井)

この夏にかけて、やたらベースボールゲームが発売されるようだけど、その中で私は「ベストプレープロ野球」に秘かな期待を寄せている。あのブリーダー的な味わいには捨てがたいものがあるんだよね。(ハルク)

学校に行ってると気づかないけど、働きだしてみると妙にありがたく感じるものがいくつかある。その際たるのが、今、ゴールデンウィークなんだよね。お利口さんに過ごすもよし。おバカさんになるのもよし。(ヒラ坊)

小さいころは身体が弱くて、よ〜く学校を休んだんだけど、最近はなぜか本当に健康そのもの。でも、ゴールデンウィークは旅行でもして、身体とともに心もリフレッシュしちゃいましょ。(マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.10
5月20日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北園政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　遊デザイン室　バグ・チェッカーズ　保坂靖一　PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー　COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年5月20日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話(編集部)03－239－0237 (営業部)東京03－234－4621 大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27803－5／20
Printed in Japan

前号(Vol.9)124ページに、「ファミコン探偵倶楽部」(ジャレコ)との表記がありましたが、これは(任天堂)の誤りです。読者の皆さま、および関係メーカー各位に、お詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

本格戦国シミュレーションゲーム

戦国の野望



武田信玄

心は遠く、野望うずまく戦国へ！

■3ステップのストーリー

まず〝信州平定〟。甲斐の国を、大きく強く豊かにするのが目的で、外敵の他、事故や天災とも戦わなきゃならない。次の〝風雲！川中島〟は、有名な武田信玄・上杉謙信の宿命の対決をゲーム化。そして最後の〝覇王への道〟では、史実にはない織田軍との天下を賭けた決戦のゲーム化だ。



■アニメで合戦！の戦闘モード

史上有名な、武田の槍隊や騎馬隊（知らなかった人、メモすること！）などの役目を、それぞれのキャラが持ち、戦闘モードでは、アニメ処理で、画面が合戦場になる！

■多様な展開！

甲斐の国は、戦うほど強くなるし、金山や米の売り買いでもうけることもできる。でも、突然の一揆や天災で、国中ボロボロになることも…。あっちこっちに気配りしなきゃ、足下から崩れちゃうこともあるってワケだ。

他にも、鉄砲の自国開発ができる、ノロシが上るなど、イミありげな技がイロイロ。操作は簡単の、コマンドセレクト方式で、ゲームの奥深くまで楽しめる。百聞は一見にしかずだ、一度プレイしてみれば気づくだろう。信玄になりきってしまった自分自身に！



希望小売価格¥5,800







「手に汗にぎるおいしさです。」



6月下旬発売
標準小売価格5,500円
ファミリーコンピュータ用カセット

GREAT TANK
グレートタンク

上質のシューティングを料理し、かくし味も加えて、おいしいグレートタンクのできあがり。

ピリリッと辛口。スパイスを効かせたコクのあるヤツ。あまりの過激なシューティングに、思わずホットになってしまう、充実のグレートタンク。ファミコングルメのあなたならきっとお気に召すはず。今までにない迫力と目を見張る鮮やかなグラフィックは新鮮な素材を吟味した一級品。マッピングも、幾通りものルートが楽しめるマルチマッピングで、グッと奥の深いコクのある味に仕上げました。その上、30数種にもおよぶ超リアルウェポンが続々と現われ、深いコクにスパイシーな風味を加えます。

どこを食べても充実まちがいなしのグレートタンク。隠し味に通信モードを加え指令部や補虜からの情報入手も可能、戦略も味わえ辛口シューティングにひと味ちがった味わいも楽しめます。一度味わったらやめられない、まさしく刺激的な面白さ。満足度いっぱいのグレートタンクをじっくりとご賞味ください。

今、いちばん新しい情報が聞ける
テレホンサービス 東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570

SNK
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433 FAX.03-865-9437

7月中旬発売 / 将棋 名人戦 ファミコンカセットで新発売！(バッテリーバックアップ付)

SNKクラブ 会員募集中
第1期会員先着2,000名 〆切5月末
住所・氏名・年令を書いて下記へお送り下さい。
〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 SNKクラブ募集・FH係

ファミコン必勝本
5月20日号

昭和63年5月20日発行 第3巻第10号(通巻47号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
定価250円

雑誌 27803-5/20 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan